GOTHICMADE®

WORLD 花の詩女 GUIDE

花の詩女 ゴティックメード ワールドガイド

豊かな自然と想像を超える科学が調和した世界、
感情あふれる登場キャラクターたち、
そして、恐ろしくも美しいロボット……。
映画の魅力をあますところなく収録した
オフィシャルガイドブックがついに登場。
主要キャスト&スタッフのインタビューも収録!!

100ページに及ぶ、永野護による解説を完全収録!!

©2013 EDIT

GOTHICMADE®

WORLD ≡花の詩女≡ GUIDE

GOTHICMADE®

MAMORU NAGANO

The Five Star Stories

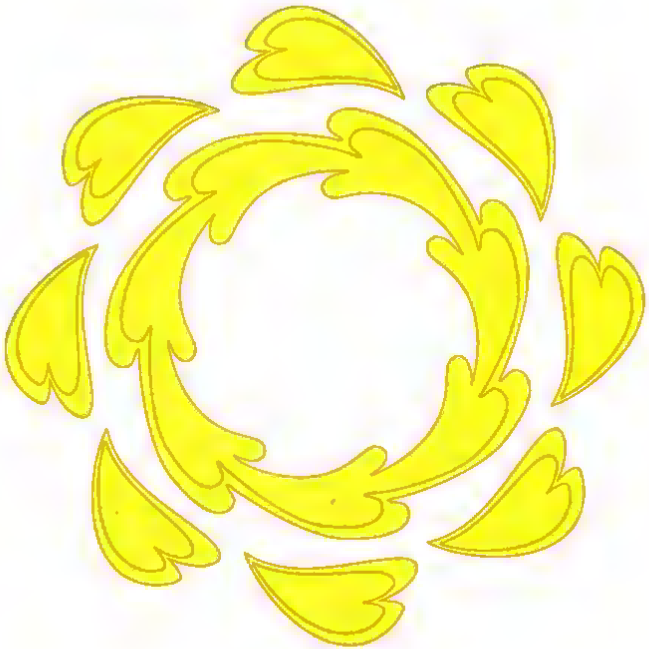
MAMORU NAGANO'S

既刊好評発売中!!

ファイブスター物語
リブート①～⑦

ファイブスター物語
単行本①～⑫

累計850万部を超える、永野護が描く神話世界。
騎士、ファティマ、MHが魅せる7千年を超える壮大なドラマ――。
正規の単行本と連載時のまま収録したリブートの2種類を刊行中!



GOTHICMADE®

≡花の詩女≡

Contents

GOTHICMADE WORLD GUIDE

STORY GUIDE 5

6 ベリンのテーマ
10 詩女の旅立ち
16 セイラーソング
18 歴史の闇 ～ウォーキャスター
20 湖水地方
22 トレーサー
24 暗雲 ～太陽風の気まぐれ
28 種の理由
32 ゴティックメード
36 GTM・カイゼリン
50 巨大な陰謀
58 都にて…
62 ベリンの数え歌
64 茜の大地
空の皇子　花の詩女

FROM MAMORU NAGANO 67

INTERVIEW PART 1 103

富樫真 ●プロデューサー
堀裕治 制作プロデューサー
佐藤光洋 撮影
鎌倉和人 設定制作
中内照美 色彩設計
小倉宏昌 美術
長岡成貢 音楽
矢部敦志 音楽プロデューサー
坂口由洋 音響・効果

INTERVIEW PART 2 115

川村万梨阿 ●詩女・ベリン
佐々木望 ●雪子・トリハロン
大谷育江 ●ラブ
三木眞一郎 ●マウザー
三石琴乃 ●ツバンツヒ
折笠愛 ●アデム

OPENING MOVIE 123

CAST & CHARACTERS 127

STAFF LIST 138

CURTAIN CALL 142

BOOK & MUSIC INFORMATION 158

STORY GUIDE

絵、セリフ、効果音、そして音楽。
すべてのシーンにあふれるほどの情報が満ちた映像。
もう一度見たい、ゆっくり確かめたい。
そんな願いをかなえるストーリーガイド。
厳選されたスチールでつづる、ベリンとトリハロンの旅。
各章タイトルはサウンドトラックと連動しているので、
何度でも臨場感あふれる映画の追体験を!

ベリンのテーマ

高原の牧草地

物語冒頭。高緯度の内陸地方。空は澄みのどかな羊の放牧シーン。ただ、羊を見ているのは羽毛に覆われた鳥のような恐竜とそれに乗った少年。所々にある朽ち果てた人工物の残骸はこの場所がかつては非常に栄えた巨大な建造物のある場所だったことを思わせる。旅女ベリンの旅立ちはこの高緯度の高原地方から始まる。

ベリンのテーマ

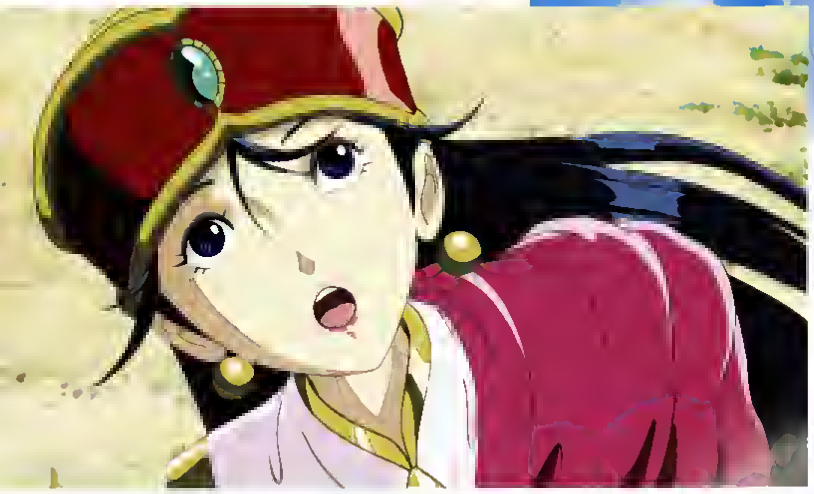
さあ、参りましょう私たちの旅

石窟から出てくるベリン

巨大な遺跡からベリンたちが登場する。手前の参道にはベリンの旅立ちを聞きつけた周辺の人々が祝福に訪れている。遺跡の回りに広がる畑はお茶の産地なのか数多くの畑が見えている。ベリンたちがいた石窟のような場所は山に見えるが、巨大な建造物が朽ち果てて崩れ埋もれてしまった遺跡である。ベリンはこの地方の生まれだが、この場所ではない。ベリンはかなり前から詩女と指名され、先代の詩女と引き継ぎが行なわれる1年間この石窟にアテムらとこもり、「詩渡（うたみそぎ）」を受けていた。歴代の詩女たちから数千年にわたるその記憶を次々と渡され、その記憶をベリンが頭の中で整理していくには1年がかかるのだ。

詩女の旅立ち

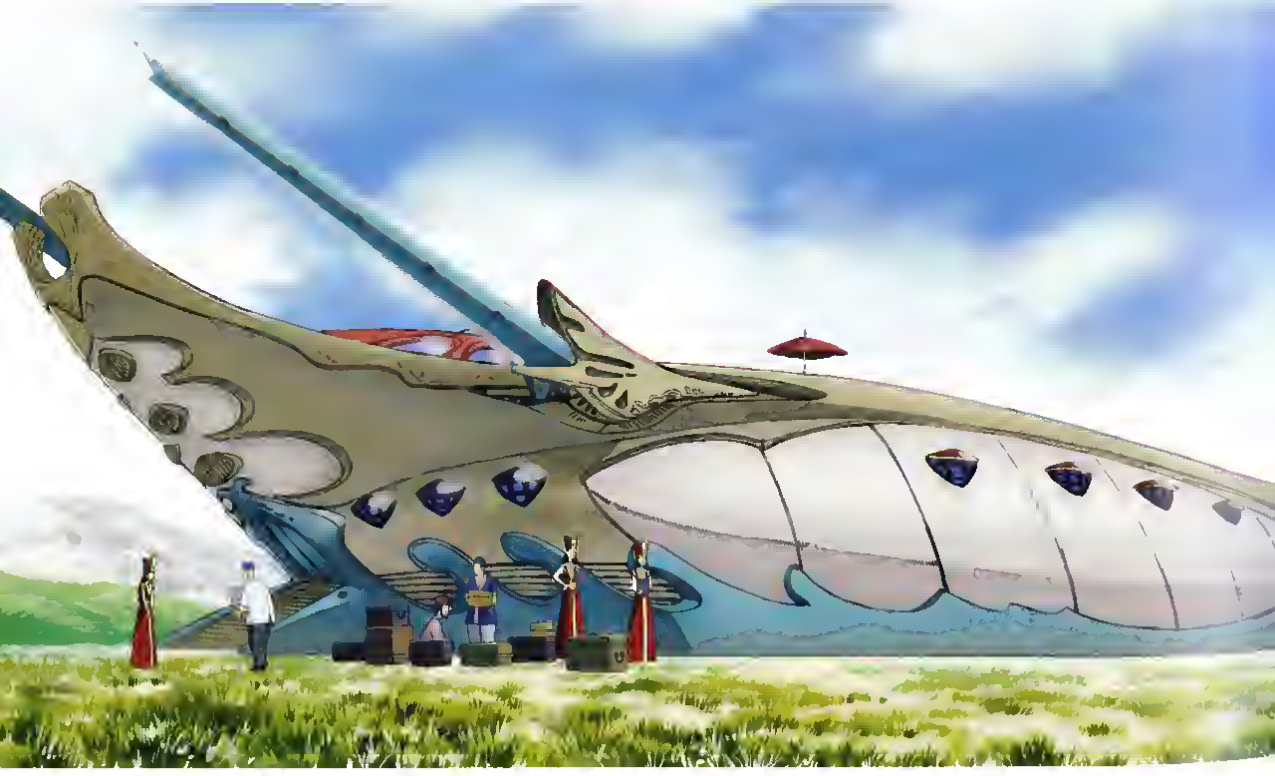
出発の直前に現われた
ドナウ帝国の巨大な戦艦。
詩女・ベリンとドナウ帝国第3皇子・
トリハロンの運命の出会い。
テロの計画があるというが……。



トリハロン登場

ベリンたちが乗るセイラーには村人たちが必要な食料や荷物を運び込み、女官たちがチェックしている。この集落の総長にはベリンから織物がお礼に送られている。出現した巨大な戦艦は警戒ブイが警戒音を出し、船体のあまりの巨大さに空気は摩擦で水蒸気の雲となって船を包み込む。戦艦の出す音で地震さが起こるほどであった。

セイラーの機械的ではあるが耳障りではない金属音とノワルへの威圧と恐怖を与える音の差は両らの立場の違いでもある。



詩女の旅立ち

旅立つペリンたち

旅の始まったペリン一行は近くの村に立ち寄る。精一杯のもてなしを受け、村人たちは新しい聖女への期待と、自分たちの村に立ち寄ったことを誇りにすることだろう。円形の広場には薄いチャパティから羊肉の炒め物やスープ。山で取れた木の実やお酒が振る舞われている。豪華な衣装を着た老人たちはこの村だけではなく近隣の集落や村からも集まって来たのだろう。
ハイテクノロジーの世界ではあるが、こういったところを見るとそれを感じさせない。集落の建物は素朴な作りとはいえ、電気や動力は「ハーモイド・システム」が作りたしている。

詩女の旅立ち

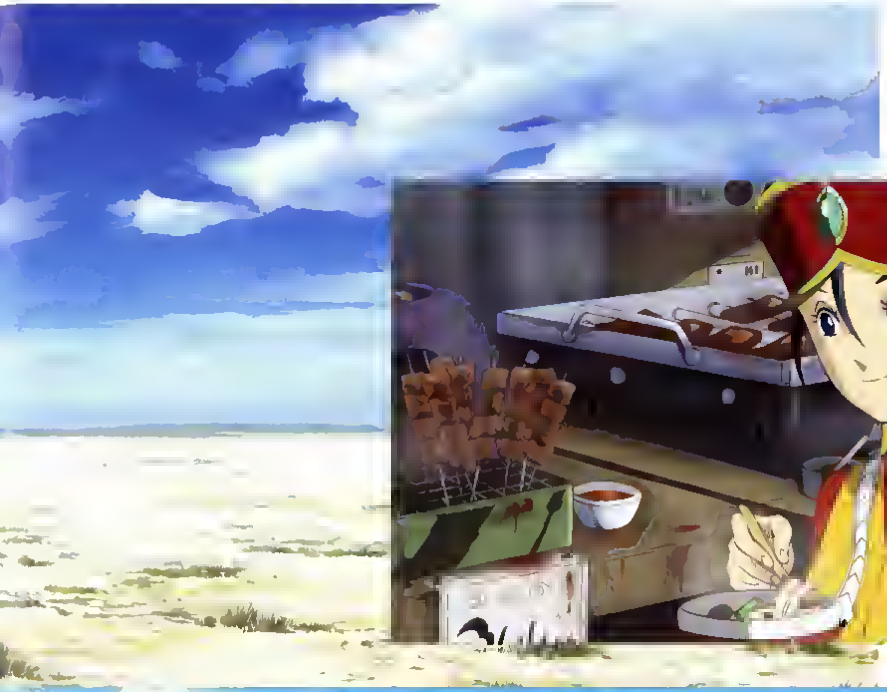
政治を武力で
解決することがどれほど
おろかであったかを!!

対立する二人

巨大な戦艦を引き連れ威圧をうえるトリハロンに対しベリンは反発する小型艇の中の血のような真っ赤な壁が二人の感情のやりとりを表現している。赤い壁の金色の壁のような文様は金糸で織られ、豪華な織物を壁に使っていることがわかる。本来ある壁のない大理石の柱も円形トームのように、この部屋を囲んでいる。すべてダミーではなく本物の素材を使用している

セイラーソング

ベリンは都行の途中、
さまざまな村や町に立ち寄る。
そこで人々の悩みや意見に耳を傾け、
助言を与える。
生き生きとした庶民の生活を垣間見ながら
ベリンの旅は続く。



バザーの村

出発した高山地方の寒々とした空から一転して晴れ渡った空になる。高度を降下していくセイラーは真っ白な塩湖を過り、やがて草原のオアシスに到着。
ここでは様々な人が交易や交流を楽しんでいる。ベリンが食べているのは塩味ベースの羊のスープで作ったおうどん。草原が続くこの地方においても水のある場所は人の集まる場所なのだ。もちろん水は人工的に元素からいくらでも作り出せるのだが、どんな時代であっても人間はこういう場所に集まるのかもしれない。

歴史の闇～ウォーキャスター

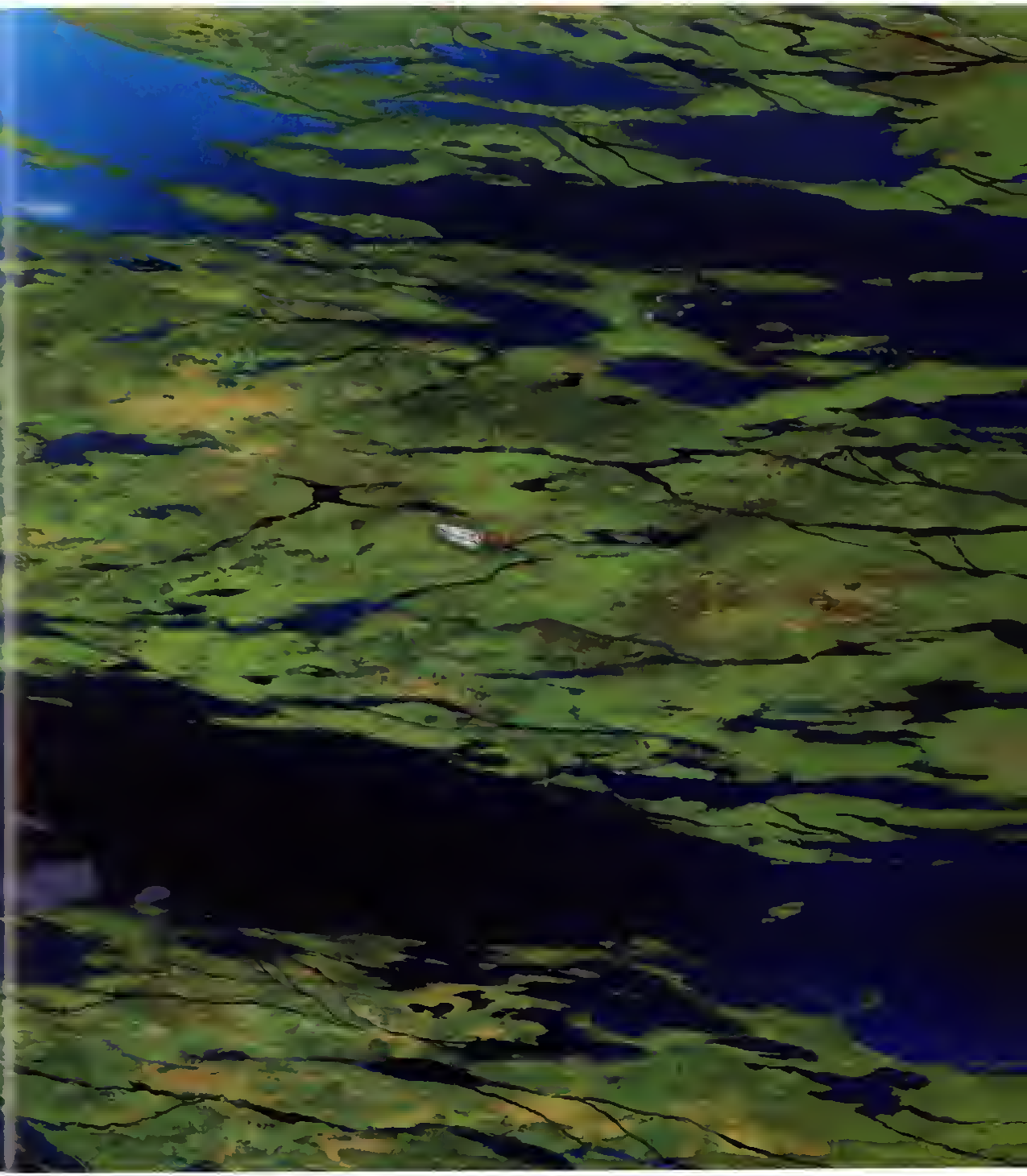
トリハロンが見せるウォーキャスターの力。
魅せられる子どもたち。
ベリンは警告する。
その力と、ゴティックメードの恐ろしさを。

砂漠の高原地方

赤い鉄化鉄を多く含んだ土地なのだろうか？　非常に乾燥した内陸気候の砂漠都市である。ここでまたもベリンとトリハロンはぶつかる。この地方にしては大きな町の中を流れる川は遠くに見える雪山から流れてきたものだ。赤い山々と雪山と空の色が艶妙である。

そいつらも過去の記憶を引き継ぐ
あんたもオレと同じだ!!
旧時代の遺物だぜ!!

湖水地方



湖水地方

乾燥した土地から一気に水に覆われた温原を横断していくセイラー。非常にたくさんの湖が広範囲にわたって広き、幻想的な雰囲気である。この星の巨大な大陸には様々な自然が広がっている。この湖が集合した幻想的な土地は中部ロシアにもある。

トレーサー

再び内陸気候に

緑色の地面はかつて川が流れていた跡のように見える。削られたところは青緑色で鋼やマグネシウムなどを多く含んでいるのかもしれない。この青緑の土地は地球にも実際にある。そしてその上空を奇妙な形をしたものが爆音と共に飛び去っていった。この物体は周囲すべてをモニターしその映像を機体に内部から投影し、3次元光学迷彩を行なっているのだ。

花の詩女は大自然の中を旅していくロードムービーである。1年以上かけてこの星の大自然をシーンごとに構築していったのだが、イメージとしたアジア中部、モンゴルからタクラマカン砂漠、中部ロシア、トルクメニスタンから黒海周辺あたりが参考となった。あらためて地球にはまだ見たことのない地形や自然が多くあることにびっくりした。

暗雲～太陽風の気まぐれ

雨にぬれたまま、警護にあたるトリハロン
ヘリンはテロの脅威と、
トリハロンの誠意を知る。
2人の旅の先に暗雲が立ち込める

誠実な方なのですね

雨の降る溶岩地帯

遠く雨の降るこの地方は黒い溶岩台地であろうか。わずかながら草が生えているが溶岩が流れてまた日が浅いのかもしれない。遮蔽物のないこの場所でトリハロンたちはセイラーに可能な限り近寄って警戒をしていた。雨が降ろうが砂嵐であろうが索敵システムは完全に働くのだが、トリハロンたちの感覚はわずかな空気のぶれや音、微妙な震動を直感で感し取る。雨が降り目視が遮られるこの天気でトリハロンたちは表に出てきているのだ。様々なものを索敵できるシステムは、逆に襲ってくる側も索敵妨害システムを持っているのは当たり前なのだから

暗雲～太陽風の気まぐれ

シワルベ船内

巨大なシワルベのブリッジはまるで王宮のよう。このブリッジだけで4階建ての高さがありそうだ。それに加えて天然の素材で作られているのであろう柱や壁は合成金属などを使うより遙かに重量がかさむが、その程度の重量は問題外なのだろう。GTMメロウラの収納されるサイロには浮遊する自動調整デバイスがGTMを管理している。

皇帝近衛騎士団第一カンプグルッペ、戦闘体制に入れ！

種の理由

ヘリンの都行に同行することで
詩女が人々にとってとのような存在なのか
を理解するトリハロン。
立場の違いを超えず、2人の心の距離は
近づいていく。

その花が踏みにじられるのは、
ベリン、君が踏みにじられるのと同じだ

種をまく少女

雨が降る湿岩地帯から荒れ地に入っていく。この移り変わりはやがてさらに乾燥した砂漠へと続く旅である。空の色は僅かも青く、大地は赤味を含んだ土地となる。ベリンたちが郷に行く道程にはそこそこの都市もあるはずだが、詩女はあえて辺境のルートをとっているようだ。
詩の星の新しい詩女、そしてドナウ前国次期皇帝と言われるトリハロン。両陣営からも注目されているであろう、この二人の行動はある程度報道はされているのだろうが、それは密着取材という形ではなく、シワルベ調。ベリン側から必要なときにだけこの旅の出来事を報道している。

種の理由

歌う少女

この場所でベリンが歌うのは種まき歌で、この曲は歴代詩女の記憶を引き継ぐベリンが過去の時代のとこかの歌を歌っているのかもしれない。ベリンが種をまくのはいつもやって来た方向である。

ゴティックメード

ついに訪れる恐れていた事態。
磁気嵐に隠れていたテロの脅威が
その姿を現わす。

概要

ノウルヘ門でトノハロンが言っていたように太陽風の影響による猛烈な磁気嵐が都手前の砂漠で起きていた。昼間なのに真っ暗な空には猛烈なプラズマと雷が轟き空を光らせる ―― 瞬巨大な深海のクラゲが長い触手を発光させたと見まごうばかりの雷鳴の中 雷の音と光に合わせてテロリストの攻撃が始まった。

ボットバルト!!
母船を呼べ!!

GTM登場

大鼻音とともにGTM登場。劇場でこのシーンを見られた方は「大鼻音」が「ロボットの音を耳ではなく体が覚えた」ことだろう。ハーモティック・エンジンの出す駆動音やツインスイング関節のスライド音、巨大なロボットの巨大な映像と大音響は映画館だけで得られるアトラクション映画は映画館で見るために作られたもの。見られた方にはこのページとともに音も蘇ってくるだろう。

GTM・カイゼリン

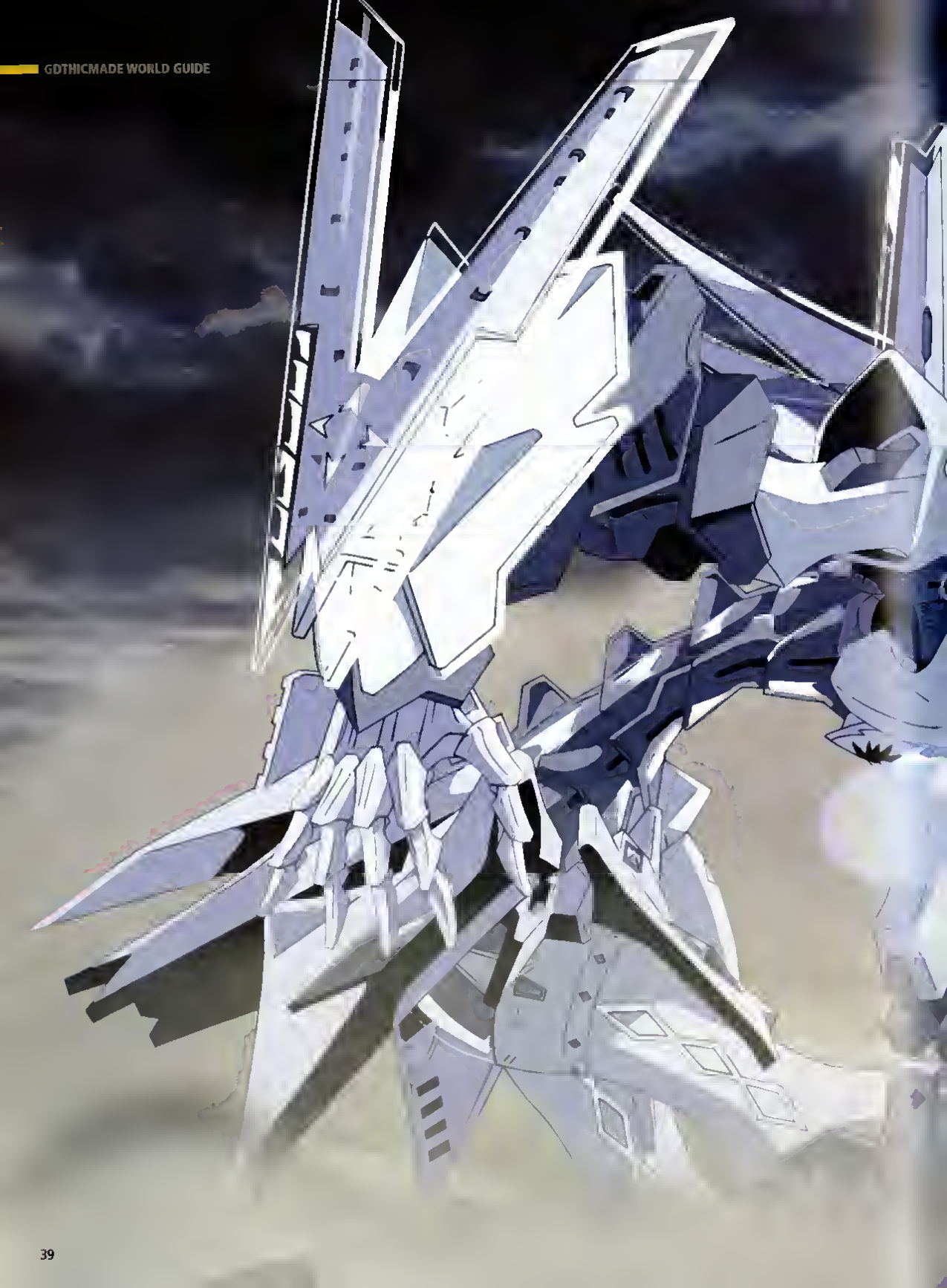
カイゼリン起動

ボルドックスとはまた違う金属音に包まれた音帝騎カイゼリン。ハーモディック　エンジンが起動し、ハーモイド・システムがＧＴＭを起動させる数京馬力のエネルギーを生み出していく。その天文学的なエネルギーは回りの大地を振動させ、地崩れを起こす。カイゼリンは最大出力になった音に音甲色が蒼っ赤になる。そして次は何トンもある翼や肩の各歯が大工場の中のハンマー・ビートのごとき金属音を響かせる。さらにＧＴＭの出すエネルギーは熱だけでなく余剰エネルギーは光となってカイゼリンの各部を光らせる。すべての動きと音が地鳴きとなり、金属音となり、そして女性の金切り声となって振動する。

GTM・カイゼリン

立ち上がる女皇帝

シワルベの格納サイロごと打ち出されたカイゼリンは格納モードから戦闘モードへとスイング変形を果す。上体を起こすとき、一瞬ツインスイングがアンロック状態になって、ガクンと上半身が傾く。エンジンは急速、過出力状態を表し装甲は青く変化する。それもつかの間、カイゼリンはすぐに再起動し、完全戦闘出力となって起き上がっていく。その間は安定状態である純白の色へと変化し、同時に各部のツインスイングが磨きを確認し、防御バリアが3発張られる。GTMは脊髄から背骨のメインフレーム以外は内部構造が存在しない。腕や足はすべて塊の削り出しのパーツから構成されている。



GTM・カイゼリン

女皇帝の目覚め

戦闘状態に入るカイゼリンは目や耳のパーツからトレーサーを発信して周囲の状況をモニターする。GTMの目は10個もの電子眼からなり、あらゆる周波数帯をカバーする。このロボットに見えないものはない。バライバ・トルマリンの色に輝く眼球は人の目と同じアナログのレンズでもある。肉眼、不可視光線、電波、音、それら観測数すべてを情報下に置き、騎士のトリハロンには「人間が体験できる情報だけ」を伝える。GTMの特徴の巨大な手のひらや細い胴体、右腕のソインスイングにはトルクがかかっているが、左腕にはトルクをかけていないのか重く垂れ下がっている。これは中のトリハロンがそういう状態であるということだ。余計なところに力が入っていない冷静なトリハロンの心理状態をこのカイゼリンの動きが再現していることになる。

カイゼリン各部

アイラインやマスカラのようなマスクに透けて見える半透明の各部。埋め込まれている内部の機械はこの耳のパーツから分解することはできない。半透明ヘリオス装甲の内部に成形時に埋め込まれ単体のブロックになっている。お化粧されたフェイスマスクも同様でアイラインなどの色が塗られているのではなく。この色の装甲が最初からマスクの成形時に組み込まれているのだ。カイゼリンには塗装されたパーツはひとつもなく、すべて装甲の色そのままである。色が剥がれるということはない。戦闘兵器でありながら巨大なパライバ・トルマリン色の耳飾りは本当に綺り。

両のビーム攻撃を目に見えない速さで8発受け流すが、数発はバリアが弾き、透明装甲が通過させ、数発は剣が弾いたが、2発は装甲に命中している。しかしそんなものは何の被害も与えず、命中したビームのエネルギーがカイゼリンの装甲を真っ赤に焼いた程度であった。装甲が塗装ではなく装甲素材の色なのでここまで焼けてもペンキが燃えたみたいなことにはならない。

GTM・カイゼリン

トリハロンのコクピット

大きなドームが頭部を覆っているのたが、これはその内部。ドームの内側はスクリーンとなって３６０度の視界を確保している。トリハロンの目とカイゼリンの目はシンクロしているので、トリハロンが見る方向はカイゼリンの見ている方向だ。３６０度もの視界は必要ないのだが、正面を見ながら真下の状態もなんとなくわかっているという人間の感覚に対応するための３６０度なのた。スクリーンには任意に情報が映し出されるが、これはトリハロンがベリンの状況を絶えず監視するため。ひざの前には立体モニターがあり、背の状況を映し出している。背にあるのは生命維持とダンパーである。

攻撃

本能のまま攻撃するトリハロン。2騎相手にまったく動ずることなくボルトックスを破壊していく。普通ならば時間を稼いで敵を引きつけ、シワルベの格納庫から味方ＧＴＭが1騎でも出撃するのを待ってからでもおかしくはない。それが最良であったはずだ。だが、トリハロンはあえて危険な瞬間殲滅を選んだ。軍指揮官としてこの戦法はやってはならないことを誰よりもわかっていたはずである。だが、トリハロンはそうしなかった。

それは時間稼ぎなどしていれば空いた1騎や機体の戦闘がベリンを見つけ攻撃する危険性があったからだ。トリハロンはそこまで考えてなかったかもしれないが、ベリンをこの危機から1秒でも早く撃放すること。それは敵を1秒でも早く殲滅することと考えたのかもしれない。逆にテロリスト達はこのトリハロンの捨て身の攻撃は計算外であったのだろう。

色の乱舞

まさしく一撃でボルドックスを倒すカイゼリンの３京馬力のフルパワー。トリハロンの"隙がない"という戦い方である。剣ではなく体重をのせた拳の一撃でショックを与え、さらに盾で追い打ちをかけている。剣のソインスイングが一瞬パワーを剣を突き出すと同時に前方にスライドして飛び出す脚をボルトックスはかわせなかった。剣を振るう間合いではないからだ。脚を突き出す瞬間に最大パワーになりカイゼリンは一瞬おくなる。内部パーツが一切ないGTMの戦闘は巨大な鉄の塊がぶつかりあっているような音である。

巨大な陰謀

いちばんじゃまな奴は……！
このオレってことか!!

戦いのあと

磁気嵐は去り、空には青空と戦闘の火矢の煙幕が立ち上る。襲ってきた敵は徹底的に調査され、このボルトックスもドナウ帝国に持ち帰られるのだろう。カイゼリンの攻撃によるキのすごい衝撃によってGTMを構成するパーツは各部から外れ、コクピットは吹き飛んでいる。さらに大口径ビーム砲「ビー ベロック」が割れた装甲内に打ち込まれ、さすがのGTMも完全に破壊された。

巨大な陰謀

傍観するものたち

トリハロンたちから遠く離れた周辺宙域でいくつもの金属音が響く。無機質な物体と有機質な人間たち。人の形はしていない物体なのにカイゼリンやボルドックスと同じ雰囲気を漂わせる3隻もの黒い飛行体。これら1個中隊でトナウ帝国のすべてのGTM騎士団を軽く壊滅させることができると言われても信じてしまうだろう。長く突き出た大砲状のものはリングが回転し 銃口がゆっくり発光してスタンバイ状態にあることがわかる。ポリゴンバレル独特の角張った砲口から発射されるパワーはこの星ひとつを消滅させるほどの威力がある。これが「バスター ランチャー」と呼ばれる究極の破壊兵器である。この黒い中に1隻だけ一回り大きなグレーの機体が写っている。

巨大な陰謀

謎の集団

飛行体の機首の下部にはGTMの眼が付いていた。その眼からぼんやりと出てきたものがGTMの制御システム「ソン・ファイア」ガス状異生命体である。普段はプラズマのガス体だが　思考能力を持っているので、人の形に変化したりする。ガス体の投影なので実態はないが。これでこの物体がGTMだとわかる瞬間でもある。

あまりに不気味なものたち。彼らがこれだけの兵器を持ち　テロに荷担していたとしてもすべてを地下に見ている彼らが個々に戦いに参加することなど考えもしていないのだ。

巨大な陰謀

微笑む女性

ワイヤーのように動く髪や点滅する目玉。すべてが異様で恐ろしげなはずなのになぜかこの女性は優しく感じる。史上最強のGTMの設計者という自覚がなせるのか、それともまた別の理由があるのか？　彼女の言葉からまたまだこれから先もこの世界に関わりをもっていくという意味にも取れる。

都にて…

そこでヘリンは茜色の織物とともに、
トリハロンにみずからの決意を伝える。
とまどうトリハロンを前にヘリンは…。

流れる血を減らしましょう!!
私は都で、あなたは帝国で!

ヘリンの願い

旅の終着。目的地手前で大地は「赤の色」に染め上げられる。闇が迫る紫色の空と夕日が当たる茜の色のコントラストがヘリンを変貌させる。彼女の本当の姿。それはトリハロンだけに見えた幻影。幻影でしかない彼の前の現象をトリハロンは遺伝子に叩き込んだのかもしれない。ヘリンの思いを。

皇帝になれ？
よくそんなこと言えるな！
そんな子どもじみたことを言うなよ
ベリン！

都にて…

そなたの星…まず、そなたの成す事。
東と西に別れた2つの大国…
元はひとつの国であった
東のそなたの国と
西の国を統一するがよい。

黄金色の女性たち

詩女はひとりではない。詩女には絶えず数多くの過去の詩女が支えているのだ。見た目は美しく優しい女性たちばかり。だが、その女性たちは膨大な人の血の上に君臨する。トリハロンたちドナウ帝国以上の争いと血を流してきたものたちの言葉である。

全員が並んでいる上のシーンから解説すると、右より
「優の詩女スジタス」
「水源の詩女アイオ」
「優の聖女ダッカス」
「領国の詩女リルレ」
「詩女聖母ヘリオス」
「集約の聖女ユールラ」
「平原の詩女ナイミン」
「北限の詩女オーハイネ」
「緯の聖女ノステラ」
である。歴代の詩女はこれで全員ではないが全員が「〜〜の詩女」と呼ばれているわけではない。詩女の預言に遭遇した人物は強い信託を受けることになるが、どさくさに紛れて未来の詩女がやって来るときもあるようだ。

それこそが、そなたの星とこの星の
平和と安定の道となるであろう…

の教え歌

き

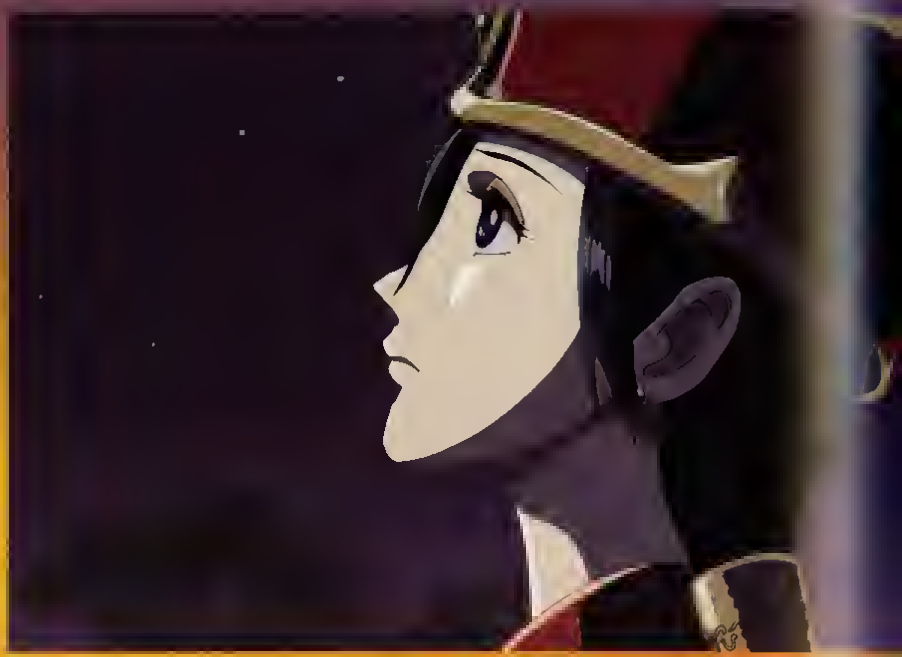
雅に託し

胸に母国へ帰還する

去っていく空の皇子

白い優雅な形に変化したシワルベを驚きもせずに見守るヘリン。風の音だけのこの静の遺上空にシワルベが空間をひずませて消え去っていく。シワルベの前方から発信されたトレーサービームは宇宙空間を映し出し後方のベントセイルのハーモイトフレアが輝く、その時に実はもうシワルベはこの空間にはいない。前方に宇宙空間の穴が開いた瞬間にシワルベはもうその宇宙に転移している。ハイパートライブの膨エネルギーは時間がずれてすでにいない数秒前のシワルベをまだ青の星に残す。幻となったシワルベからはまた鳥音と光が残り、次の一瞬でシワルベはこの星から消え去った。その時トリハロンは地上で見上げるヘリンの姿が見えていたのだろうか？

あなたの国にまいてください
小さな花が咲いたら
思い出してくださいね…



茜の大地
空の皇子 花の詩女

花の道

遠くに都が見えるこの参道にペリンはその後もずっと種をまき続けた。そのうちペリンだけでなくいろいろな人がペリンとともに種をまき続けた。それはわずかずつ芽を出し、参道はうっすらと緑色になって小さな花が咲き始めた。

数千年後の未来がもしあるならばこの道はどうなっているのだろう？ペリン亡き後　都をまく人もいなくなり元の砂漠の旧街道に戻っているのだろうか？

それとも　　。

FROM MAMORU NAGANO

キャラクター、メカ、そして世界観設定。
永野護監督が手がけたデザインの数々を、
監督のことばで、ひとつひとつひも解いていく。

解説——永野護

●ベリンと詩女（うため）の名前

碧の星の北部で生まれた。古代の遺跡が今もなお数多く残る土地で、かつては非常に栄えた巨大都市があったところであるが、今はお茶やコーヒーなどを栽培する高原気候ののどかな寒村が点々とあるだけである。

ベリンの言った「ベリン・アジェリ」のアジェリという名は名字ではなく称号で、詩女はすべてこの「アジェリ＋出身地」の名前を使っている。基本的に詩女は周囲からは名前で呼ばれ名字では呼ばれない。名字は対外的に使うときのみに使用され、ベリンも周囲や人々からは「ベリン様」と呼ばれていた。

しかし、名前で親しげに呼ばれるのはその詩女が在位している間だけで、次の詩女にバトンタッチすると以後、名字で呼ばれることになる。

また、国外からは名字で呼ばれる。詩女を公的な場所で名前で呼ぶことは失礼だからである。

後に都の名前がハ・リからヘリンの名に変更されたが、もちろん新しい都の名前はベリンではなく、ヘリンの名字で呼ばれている。

ベリンはあまりかしこまった服装を好まず、旅の間や都に入ってからも黄色の綿のバルーンパンツスタイルが多い。ピンク色のドレスは旅立つときに着ていたもので、村人たちに威圧を与えない最低限の礼装である。肩から腰にかけてかけている布はヘリンが「詩親（うたみそぎ）」のときに自分で織っていた布で、旅の最後にトリハロンに渡されている。

墨色のバルーン裾に付いている白蛇の刺繍は「治癒」を象徴するマークである。この詩女の治癒とは医療的な治癒ではなく「人々の話を聞く」メンタル的な意味である。多くの詩女はこの蛇のマークを衣装に入れたり、腕や肩に入れ墨として入れていたりする。

ベリン

●詩女の預言

詩女はまれに「預言」を行なうことがある。ただこれは一般的には知られておらず、その預言を直接受けた人間だけが詩女の雪の恐ろしさを知っているといわれる。
その預言がなんなのか？　どういう預言を受けたのかを知る者は受けた当人だけである。
しかし、この預言を受けた人間はすべてその後の歴史に名を残している。
つまり、預言は本物なのである。これこそが詩女の使命であり、表だって政治の表面には出ない詩女の恐るべき力なのである。
預言は詩女の恐るべき力であるが、ベリンだけは預言者ではなく「予言者」（clairvoyance　クレヴォヤンス）と呼ばれている。
詩女の言葉を預け、未来に繋げることが預言であるなら、ベリンの予言はまさしく未来の予知であると言われている。
ベリンが生涯残す予言は数千年先をも見据えていたということである。
ベリンが種を撒いたのはトリハロンだけではない。その後の世界を支配するであろうすべての人にベリンの種は流されているという。それも、ベリン自らの手撒しで――。

ラブ

茜の星の高緯度地方に住む「ワラビット」という動物。ウサギとリスが合わさったような動物で２本足で歩き、両脚は人間同様に器用に動く。
いつの間にかベリンのこもる石窟に住み着いてベリンのペットのようになっている。「都行」にもついてきた。
物語中は恐竜に食われて頭蓋骨が砕かれたり、トリハロンに時速２００キロ以上でぶん投げられて首の骨が折れたりして数回死亡している。が　数秒後には何事もなかったかのように生き返っている非常に生命力の強い動物。

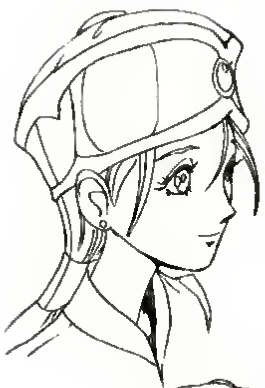
●詩女と「茜の星」

詩女とは茜の雪にいる「雪の歴史と民族の歴史を記憶する女性」である。
茜の星に人類が移住し生活するようになって数千年。そこからこの星の歴史を歴代の詩女が語り継ぐ。詩女は不思議な女性で、自分の記憶だけでなく、継承された歴代の詩女の記憶をすべて引き継いでいる。受け継がれた記憶はそのままその詩女の記憶となる。つまり引き継いだ記憶は知識としてではなく、「詩女本人の経験」となって詩女に受け継がれているのだ。この星の雪い歴史を「経験としてもつ」詩女はこの雪の人々から絶大な信頼を受け、この雪のあらゆる民族から自分たちの心の支えとして存在する。

しかし、詩女は政治には一切関わらず、星の中心にある「都ハ・リ」において人々の悩みや相談を受けるだけである。茜の雪には様々な国家や民族がいるが、それらは絶えず衝突や戦争を起こしている。また「植民星」と言われるとおり他星の強力な国家などから干渉を絶えず受け、また、隣の星でも詩女の影響力の届かない列強の植民地域も存在する。そのために起こる民族衝突や政治の混乱。詩女は表だって戦争や衝突を減めることはない。あくまで相談に来た人々の話を聞くだけなのだ。
人類の英知を超える力をもちながら詩女は決して自ら指示や指揮をすることはない。平和を求めているならば何らかの行動を起こしそうなものたが、それをあえてしない。たたいるだけなのだ。
さらに詩女は歴史のすべてを知りながらそれらの事実を訪ねてきた人に教えることもないという。「事実を知ったところで何もなりまぜんから」。
それが詩女の言葉である。「相談に来て助言を得ようとしたのに何も言ってくれない」詩女に幻見した政治家や権力者の多くはこういう不満をもつ。そのことが詩女という立場をあやふやにしているのも事実で、トリハロンが言ったように「ほんとうにこの星の歴史を記憶しているのたろうか？』という疑問を多くの人に抱かせる。
だが、それでも人々は詩女の元に集まり、話を聞くのである。

詩女は歴史を経験としてもつ。それゆえ戦争や争いの解決法や人の行く道を指示できるはずであるし、過去の経験から２度同じ過ちをしないよう人に教えることができるはずである。だが、それらを一切しないし、それに関わることをも言しとはしない。なぜなのか？
政治的主導を絶対にしないのはなぜか？
その膨大な経験を生かして民衆を良き方向へと導く直接的な指導もしない。
あくまで詩女はその時代の人々を見守っているだけなのだ。
それは詩女が国家代表や政治的主導者になった譜合どうなるかがわかっているかのように――。
事実を教えたり、同じ過ちを２度としないように教えた結果がどうなるのかをわかっているかのように――。

詩女はいつも優しく微笑んでいる――……。
詩女は謎である。



解説――永野護

●詩女の力と「セントリー」の関係

詩女と呼ばれる女性は茜の雫に生まれる。この世界には人型が生存する惑星は数多くあるが、詩女が誕生するのはこの茜の星だけである。まったく同じ人間であるのにこの星に生まれた人間、それも女性だけしか詩女になることはない。そしてさらに不思議なのは、他の雫から移住してきた夫婦からこの雫で生まれた子供が詩女になることもある。つまりこの星で生まれたということを満たしていれば詩女になる可能性があるのだ。
そして時が来れば次なる詩女がいずこからか現われて「詩女」として誕生する。
あまりに不思議なこの事実は未だに解明されておらず、謎のままである。

詩女の力は一般的に「ボルテッツ」と呼ばれる魔法使いの力と同等のものであると言われている。ウォー・キャスター（騎士）同盟、太古の時代にハイパーテクノロジーによって人工的にエンハンスされた力をもつ特殊な人々でその力は「グリント・ツヴィンケン」と総称されている。
これらは様々な力をもつが、大別して「ボルテッツ」と「スコーバー」に分類される。ボルテッツは雷衝神雲のムンセンのような魔法使いのような力をもつものたちで、これとは別に「スコーバー」と呼ばれる人々がいる。スコーバーは「千里眼」とも言える力をもち、自分がその場にいないのにまるでその場にいたようにそこで行なわれたことを知っている特殊な力で、特定の人物に意識を飛ばし、その人物が見ていることを我がもののように盗み取る能力である。他人の頭脳とシンクロする能力をもっているのではないかとも言われている。この「スコーバー」の能力をもつ人間は女性に限られ、男性にはまったく発生しない。
詩女はこのスコーバーのさらにはるか上をいく能力をもっていると思われ、それが「預言」となっているのではないかと言われているが、詩女そのものが表だって出てこないためにこの時代の科学力をもってしてもまったく不明なのである。
そして茜の星で生まれた女性だけが詩女になるという事実は多くの謎を生んでいる。だが、茜の雫にあって、他の星にないものがひとつだけある。
それが「セントリー」と呼ばれる「星の意志の具象化」と呼ばれる存在である。この「セントリー」は茜の星の人々は皆知っているが、肉眼でもレーダーでもとらえることができず、どのような形をしているのかすらわからない謎の存在である。セントリーはかつてこの星を植民化しようとした人類を一瞬で絶滅にまで追い込んだと言われている。
セントリーの力は巨大な台風であったり、地震や火山の噴発であったり、また強力な電磁太陽風であったりと科学的に説明のつかないことが多く、セントリーも他の星の人型からは存在が疑問視されている。だが、その見えないはずの姿は時と場合によって一瞬だけ見えることがあるらしく、様々な形をしていたという伝説が数多く残っている。すべては人々の恐怖が見せた幻覚ではないかと言われているが、それもまた謎である。
詩女はこのセントリーを見ることのできる人物だと言われ、ベリンも劇中で「プリッツの光かしら？」と、意味不明のことを言っている。その場にいたトリハロンやボットバルトにはまったく見えていない。映画では一瞬だけこの「セントリー・プリッツ」の深海クラゲのような姿が見えている。
また、このセントリーの最大にして最強の力をもつものが「ライブ」という名で呼ばれていることだけはわかっている。

茜の星で存在が噂されているセントリーは５種存在する。

「プリッツ」
雷のプリッツと呼ばれるセントリーで、姿は不定形。空気とプラズマの実体化した姿であると言われる。陽れ上がった青空に浮かぶ何かを見たという子供の証言は多いが、信憑性に欠ける。ただ、詩女はその話を微笑みながら聞くという。

「マグマ」
星の内部の力が実体化した姿と言われる。茜の星には実に大胆がねじ曲げられたような奇怪な地方があるが、ここには「マグマ・ダイナメーション」という名がつけられている。かつてセントリー・マグマが大陸を地殻からねじ曲げたときにできた地形だと言われる。

「バルサー」
真空と宇宙のセントリー。茜の雫には出現することはほとんどなく、宇宙空間に存在すると言われる。このセントリー・バルサーが出現するときには宇宙空間に雫が見えなくなるほど巨大であると言われる。

「カラット」
光の実体化したセントリーで、光のためにその姿を確認することは不可能とされる。カラットもまたバルサー同様に出現記録がほとんどないために不明点が多く、また人々の記憶に一切残らない。これはカラットが時間を操っているためではないかという仮説がある。

「ライブ」
セントリーの主。すべての物質の実体化、具象化と言われる。物質の存在するあらゆる世界に干渉可能で、その力は物質すべてに影響を与えるため創像を超える力をもっていると言われる。
ライブは物質の王であるために「生命」そのものの主宰とまで言われている。
その姿は他のセントリーとは異なり、人間に見える。だが、そのライブの姿は見た人によってまったく青なり、不定形な存在としかわかっていない。
茜の星の南半球に「ライブ・コントローラー」と呼ばれる巨大なクレーターがあり内海となっているが、ここはかつて巨大な南の帝都があった場所である。ライブが一瞬にして大陸ごと消滅させ、水蒸気と化した大地は大きな海となった。その閃光は大気圏外からもはっきりとわかり、まるで超新星爆発のごとき巨大な光が茜の星を覆ったということである。その光は「ノヴァ・グリッター」と呼ばれている。

アデム

ベリンの副官。ベリンが詩女となってから「都行」の間はベリンのすべてのサポートを行なっている。また若く、地球人年齢では２０歳過ぎくらい。都ハ＝リは「詩女が変われば八＝リのすべての高官　司政は新しい詩女とともに入れ替わる」という行政の掟がある。アデムもハ＝リに入った瞬間からこの若さで最高神官としての都ハ＝リの代表者となるのだ。つまり国家元首に相当する。詩女を支え　それを生涯の使命としてアデムは生きる。

ムンセン

口数は少ないが強力きわまるボルテッツで、そのプラズマイオンの攻撃は騎士と変わらない。彼女が見つめたたけでその目標は灰となる。これほど速い反応速度をもつボルテッツはきわめて少ない。それゆえにボルテッツたちの間でも非常に有名で、彼女を恐れるものは多い。ムンセンとナナドはその桁外れの能力のためにボルテッツの最高称号をもっている。この称号は後の詩女護衛神官にも受け継がれている。怖そうだが非常に優しい女性である。

●ボルテッツ

先の「スコーパー」や「ウォーキャスター」と同しく、過去の特殊な力をもつ人々で、精神エネルギーをイオン化パルスに変換し、魔法使いのような力をもっている人々の総称。多くのボルテッツは杖と両腕にブレスレットを持ち、この2つの触媒でのパルスイオンを増幅し、他者を攻撃したり、また防御バリアを張ったりする。
ペリンに付く2人の護衛神官はこのボルテッツたが、特殊称号をもつこの2人は普通のボルテッツとは桁違いの能力をもち、「ウォーキャスター」とも戦える反応速度をもっている。

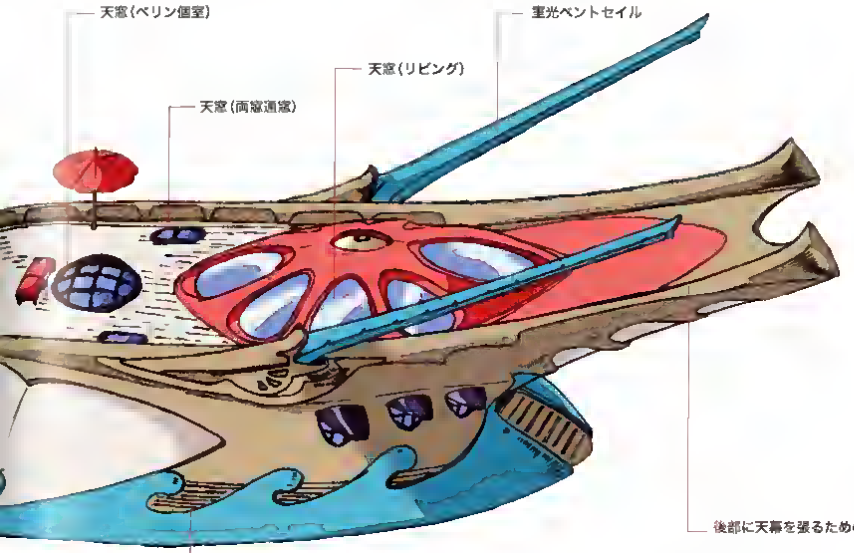
ナナド

身長180cmを越える長身で、ムンセンとヘアを組んでいる。ムンセン同様桁外れのボルテッツパワーを持っている。ボルテッツたちの頂点に立つと言われるこの2人たが ペリンの「都行」の鍵は掃除から洗濯 力仕事まで下働きのようなことまでやっている。
ムンセンは都に入れば最高護衛指揮官、ナナトは都の学問を司る最高理事になっている。ムンセンとのコンビは絶大でムンセンが攻撃態勢を取るとナナドはペリンを守る防御態勢に入る。このコンビネーションは実はトリハロンたちすら防御できず大変なことになっていたかもしれないと思うくらいである。

神官たち(イロリ、チュージュ、レコウ)

ペリン、アデムらとともに同行する神官3人。彼女らも幼に入ればそれぞれの最高セクションに散く。もちろん都には新任の彼女らを支えてくれる長老などがいるが 持女を頂点とした都の司政には絶対の一員性が長きにわたって続いている。他のどの国家もなしえない強靭な政治システムは「詩女が変われば トップもすへて入れ替わる」ことで政治の腐敗や老化を防いでいるのだ。

解説――永野護

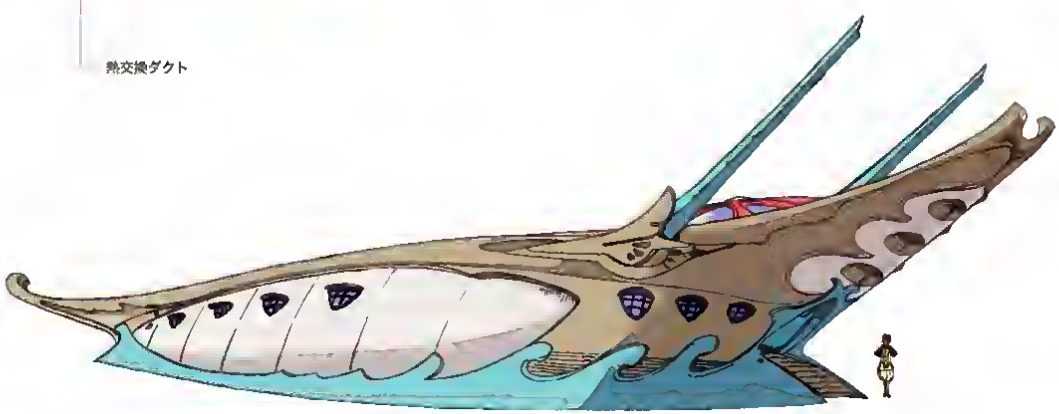


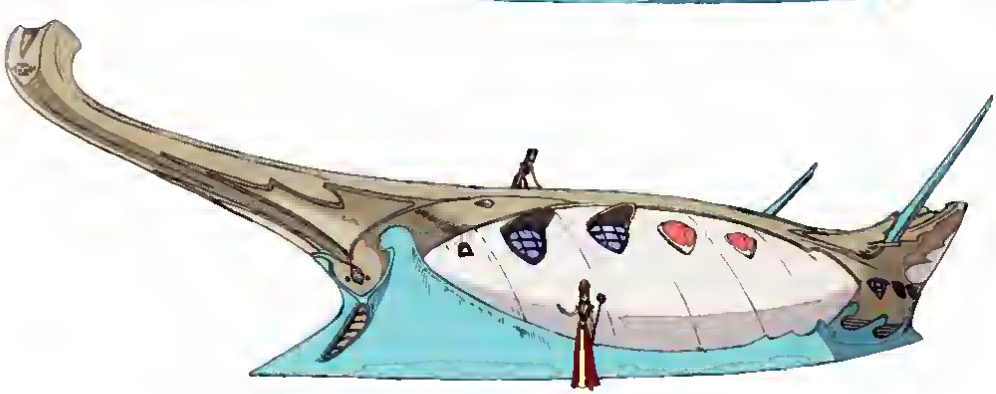
●移動船セイラー

この世界ではハーモイド・システムを使用する浮遊移動機械が移動のすべてを行なっている。ベリンたちが使う移動船は「スキッパー」と呼ばれる中規模クラスの乗り物で、今で言う大型のクルーザーと思えばよい。これより小型の自動車クラスのものは「バージ」と呼ばれる。「セイラー」は大型の船(宇宙船のこと)で船艦までを含めるがまとめて「セイラー」と総称で呼ばれることが多い。

ベリンのセイラーは詩女となったベリンのために新しく建造されたセイラーで、外見は優雅な海の上を行くイメージで作られ、下窓には波の模様があり、全体は太古の帆船をイメージした船である。外部はすべて天然の木で作られて柔らかで優しげな雰囲気をもつ。ただ、詩女の移動船であることから最高クラスの防御システムを装備している。木の外板の内側はGTMと覚じ「ヘリオス装甲」で固まれ、GTMなどのビーム光塞ですら塞なく跳ね返す。

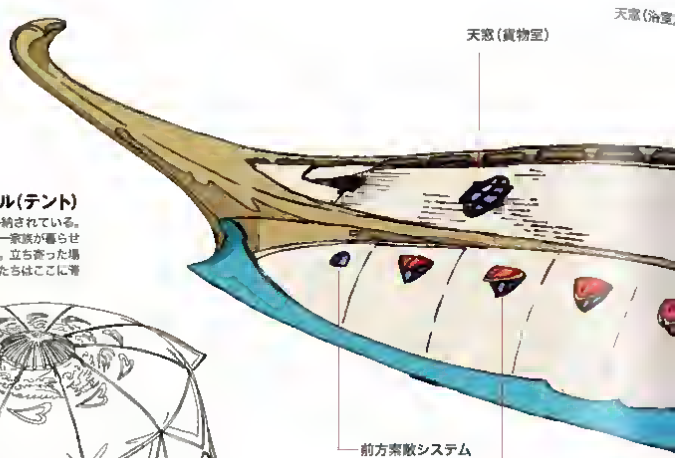
内窓は前方が神官たちの曜室。中央はバスルームがあり、後部はベリンの曜室とお客をもてなすラウンジとなっている。下部は倉庫と水のタンクで占められ、重要な水はすべてハーモイド・システムが水素から作り出すので長期窓の旅が可能である。エンジンは下部最後尾にセットされている。





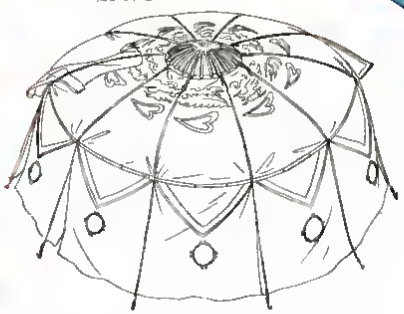
バザー集落の女性たち

巨大な恐竜に乗ってきていた女性は寝り子で、たくさんの荷物も運んでいる。たぶん演芸の他にも交易行商をやっているのだろう。南方系の肌の色でエキゾチックである。「ファイブスター物語」のレディオス・ソープと似たような衣装だがつながりはもちろんない。
左は地球の中東の楽器「ンター」に似た楽器を持つ女性。彼女もまた舞や踊りで各地をまわっているのだろう。

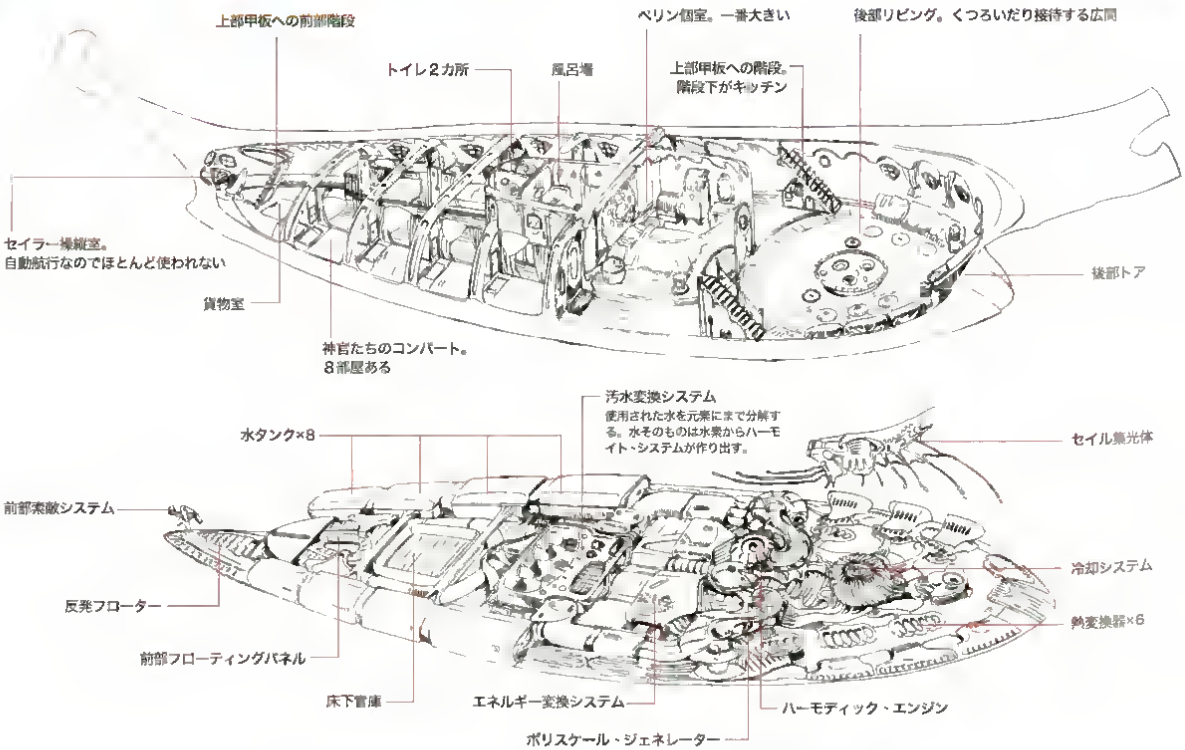


詩女のゲル(テント)

セイラーに格納されている。非常に大きく一家族が暮らせるほどである。立ち寄った場所ではペリンたちはここに寄宿している



セイラー内部図



解説――永野護

●トリハロン

ドナウ帝国の第3皇子。また若く、帝国でも最年少の跡取りだが、ウォー・キャスター-としての強さと君主としての風格をもち、帝国内でも最も期待され、そして恐れられている少年である。2人の兄を凌い、政治の表には決して出ようとしないその性格は周りから畏われている。
ただ、ドナウ帝国を支える中心国家の国王、ボットバルト王がトリハロンの副官に就き、帝国最強の騎士「ハイ・ランダー」2人を従えるトリハロンに危機感をもつ周辺国家は多いということである。ドナウ皇帝はトリハロンを特別に扱うことはしないが、許女の警護に門外不出の皇帝GTM「カイゼリン」を持たせたのは何か意味があるのだろうか?

●トリハロンとカイゼリン

トリハロンはドナウ王家の３人目の王子である。しかしドナウ帝国の皇位選抜の最上位にいるという意味を込めて「皇子」と呼ばれているたたひとりのドナウ王族でもあった。

ウォー・キャスターの力をもつトリハロンはその力だけで十分に軍事の中心に置かれ、外見やその力とは裏腹な３男坊としての優しさと気配りをもつ人物である。それゆえに帝国内での人望は厚く、兄や姉を差し置いてドナウ帝国の中心人物として「皇子」と呼ばれているのだ。後に帝国が再統合するときにもこのしきたりは残され、その後も「皇子と呼ばれる王族はたたひとり」ということを厳重していく。つまり、皇位継承順位には関わりなく「皇子」もしくは「皇女」とはドナウ帝国の真なる１位継承者であるという意味である。皇帝の子供という意味とは異なるのだ。

出陣するトリハロンには帝国最強の皇帝近衛騎士団「帝国第１騎士団ライブスタングルテ・ドナウ」が渡され、その上に帝国最強騎士である「ハイ・ランダー」がついた。ハイ・ランダーとは「皇帝代理騎士」のことでその命令は皇帝の言葉であると言われる。現在のドナウ皇帝アルカナスにつく直属騎士で帝国のナンバー１とナンバー２の騎士たちでどの騎士団にも属さず、「ＧＴＭガイスト」と「ＧＴＭメロウラ」というハイ・ランダー専用の「駆逐ＧＴＭ」を重る。

そしてトリハロンには「皇帝騎カイゼリン」が渡された。

ドナウ帝国を象徴するＧＴＭをトリハロンが持って行ったこと。これはドナウ帝国そのものが西の皇に向かったという意味でもあった。

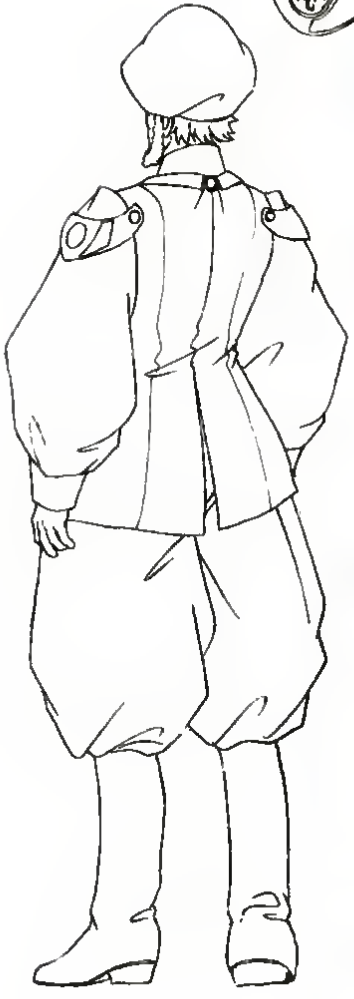
そのトリハロンとカイゼリンを運んだのは「ドナウ帝国・皇帝旗艦シワルベ」である。つまりこれも「皇帝の乗る帝国の旗艦」ということで、ベリンが驚いたのは当たり前のことなのだ。中に乗っているのはドナウ皇帝であるとベリンは思ったのだ。

ドナウ帝国の紋章はトリハロンが鎧に付けている四方錐だが、２つの皇を持つ皇のドナウ皇帝紋を付けるのは皇帝たけたからである。

シワルベは戦闘モードの皇甲形態と宇宙空間飛行モードで大きく皇を変える。自動変形装甲をもつシワルベは膨大な皇量予算が投入された新造戦艦でその後改修を重ねながらえんえんと使用されている。

トリハロンのガット・ブロウ

騎士の武器。非常に重く一般人には片手で持ち上げることも難しい（約８キロ）。ＧＴＭのものと同じで「刃」はついていない。目標にぶつかる瞬間に電磁溶解刃が出て物体を切断、破壊する。また「つば」に見えるものはライフルや機銃と同じ握把でこの図のようにライフルとして使用する。この時には刀身からエネルギービームが発射される。単発、連発　３点射などが可能である。このガット　ブロウは皇帝教の付いた特別製。重帝用たが派手な装飾などは一切ない。トナウ帝国の質実剛健さである。



ボットバルト

トリハロンの副官。トリハロンの素養を見抜き公私ともにトリハロンを支える。副官とは言ってもボットバルトはトナウ帝国を構成する中心国家の国王でもある。トリハロンの人望は厚いが　それはこのボットバルトの人望あるゆえにという事実も見逃せない。騎士でもあり国王でもあるボットバルトは生涯トリハロンに仕えたという。

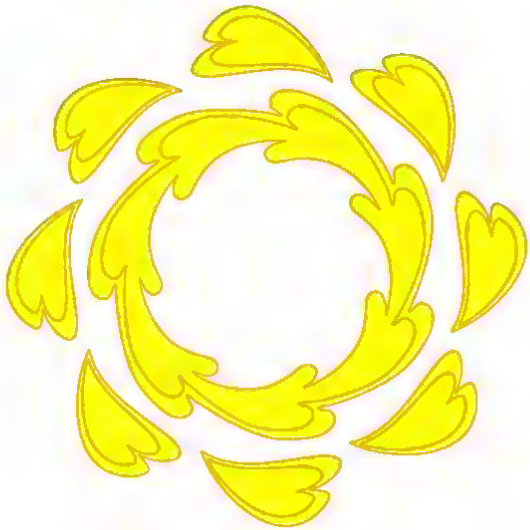
●詩女暗殺計画

歴史に残る事件となった詩女暗殺計画であるが、その後の時代にもまったく真相は明かされることはなかった。
この事件は恐ろしく複雑で映画中においても謎の男が息したとおり、ほぼすべての国家が関わっていた恐るべき陰謀であった。
多くの国家が荷担したその理由はドナウ帝国の勢力拡大と詩女の存在である。
まず、トナウ帝国の勢力拡大を懸念する多くの国家は皇子トリハロンを非常に恐れていたこと。
トリハロンは騎士であり、トナウ帝国の軍隊と騎士団をほぼ支配している事実上の司令官であり、人望が厚く次期皇帝とまで言われているその事実。
これほど強いトリハロンの簒権を恐れる多くの国家がそれを阻止しようと動いたこと。
また、帝国内にもトリハロンの台頭を快く思わない元老　皇族勢力があるのも事実であった。カリスマ性と武力のトリハロンよりももっと自分たちが御しやすい次期皇帝を選びたいという勢力は多い。

また、詩女であるが、西の星の人々の中心となり皇をまとめていく詩女を邪魔に思っている国家。西の星の植民化には詩女の存在を何とかしたいと考えている列強は多く、ドナウ帝国すらそう考えているからこそ他国に先んじてトリハロンと皇強騎士団を送り込んだのである。
また、西の星にも詩女の存在を邪魔と思っている国家も多く、自分たちの勢力拡大には詩女を何とかしようと考えているものたちは多い。

こういった多くの国家の「潜在的なドナウ帝国の弱体化と西の星への皇国の影響力拡大」という思惑が結果的に荷担する国家を増やしたのである。
シワルベの設計図や内部構成、ドナウＧＴＭのデータを流したのは間違いなくドナウ帝国内の反トリハロン勢力であろうし、トリハロンを向かわせたのはトリハロンを支持する勢力に対する皇帝選抜に有利というえさを与えるためでもあった。新型ＧＴＭを調達したのはそれに荷担する別の国家である。
ベリンとトリハロンは同時かどちらか片方でも亡き者にすれば陰謀に関わった国家は十分に目的を果たすということだったのだ。

だが――潜在的な国家の思惑、つまりドナウの弱体化と西の星への干渉だけではこれほどの陰謀を計画することは考えられない。
なにか非常に強い意志をもった国家が後ろで暗躍していたはずである。
その国家とは――？
ナゾの男の息したとおりすべては皇の中に消えてしまった。



詩女マーク

柔らかな調を巻くイメージで炎がモチーフとなっている。これは詩女の始祖と言われる「詩女原母」（うためげんぼ）のイメージから来ているという。

ドナウ帝国皇帝紋章

双頭の竜をモチーフとした紋章でトナウ皇帝を表すマークである。トナウ帝国のマークとは別に扱われ、このマークを付けているのは皇帝に近いものや、皇帝代理騎士たけである。

●ドナウ帝国と惑星連合

惑星連合はその名の通りいくつもの惑星にある国家から形成されている。
現時点で最大の軍事力をもつ国家がトナウ帝国であるが、他にも発言力の強い国家はいくつも存在する。その中でもドナウ帝国が筆頭に出てくるのはトナウ帝国の成り立ちに関わっている。
映画の中で詩女原母が息したとおり、以前はさらに巨大であった帝国の一部であったが、数百年前に2つに分裂した。
分裂した理由は巨大になりすぎた母帝国の政治がまとまらなくなってきたからである。より国家の強さと他国への影響力を維持し頂点国家として君臨しようという東のタカ派勢力がトナウ帝国となり、トリハロンはその帝国の中心王家の一員である。
もうひとつは緩やかな経済連合をもって内政重視を目指した穏健国家が皇まったものであった。皇と西に分裂したこの2つの国家は分裂したとはいえＧＴＭ等を共有して配皇するなと、つながりは強い。しかし反発し合っているのも皇かである。西の穏健国家はトナウ帝国の他星への進出を絶えず戒めている。
ドナウ帝国がベリンの皇鬼に事隊を率いてやってきたのにはドナウ帝国の西の星への勢力拡大と詩女を帝国の影皇下に置き、西の星そのものをその支配下に置くことが目的であった。
西の穏健国家はトリハロンの出陣を非常に懸念している。

GTM・カイゼリン（ドナウ帝国ゴティックメード・ホルダ 17 型）

●兵器識別　Panzer Kampf Roboter(パンツァー・カンプフ・ロボーター) Gothicmade
　個体名称　Die Kaiserin（ディー・カイゼリン）「氷の女帝帝／ガラスのカイゼリン」
　躯体型式　Pzkprbt-キ-707、Horda17a（ホルダ 17 型）
　骨格形式　アウトメタ製ライオンフレーム

　設計　製造　ドナウ帝国ドナウ・エンペラー・ガーラント（GTM製造組織）

●ディメンション
　全高（体長）26 7m　総重 189 トン、232 トン（兵器内蔵　個個個組）

●発動機・永久型関・ハーモイド・システム　（エネルギー出力&増幅&蓄積システム）
　エンジン型式　ハ= FDK-Y-ON（ペダン・ワイオ=ペダン型エンジン）
　○エンジン本体　ペダン 07 型ハーモディック・エンジン×1
　○増幅組　ポリスケール・アンプリフィアー 12 個、12 組個×2（※10tw）
　　永久型関組　エネルギー＝リダクション・チェンバー×6（ツインスイング組組内に内蔵）
　　通常作個稼個出力　149 テラワット（約 200 兆馬力、149tWh）
　　個個個大出力　22,300 テラワット以上（3京組力オーバー、22,300tWh）

●駆動システム　ツイン・スイング・オートドライブ・システム（通称オフセット筆節）
　背骨　ノイン　スイング・フレキシブルキール
　各個個個　ノイン・スイング　オフセット自個組組筆個
　個、個、個　アシリア＝セパレート（組家ノインスイング個節）

■外装　ヘリオス・キルテッド積層個甲（すべて自動個元再生機能をもつ）
　透明組　ヘリオス・クオーツ（個の海、各個甲個のへりに使用　全光学兵組を透過個過）
　白色半透明個　ヘリオス　キルテット個個半透明装甲（光学兵個を散吸もしくは反射）
　硬い表個コーティング部　トリプルアルファ個合炭組体被膜
　（ハーモイド　システム内でアルファ粒子の衝突によって個組される有個個甲組料）

■情個索個システム
　メイノ単球 10 個（5個×2の 10 連の目をもつ）
　β　γ線組個×1、赤外個組外線組球×2、パルス組球×2、X個個個×1
　個個波組合組球×2（リンク組球）、アクティブ（個射型）個覚個個
　光反応型有機人工組球（肉組）×2、パッシブ（受光型）個覚個個
　○外個組組組個システム
　　組個波組合索組リンクビーム×4（耳部内個）
　　組甲内内組索組システム＝多個

●情報処理システム（電子頭脳）
　「ンフ・ファイア」プラズマ自個組考型、ガス状半有●組子頭脳×1体

●武装
　主力兵器　「マグニフィケーティッド・カーソル・ガット・ブロウ」×2（個個フライヤー内）
　組組ビーム盗　「サテライト・ポリフォニック・ビーム」36 個×1（冠内に内蔵）
　大出力ビーム剣＝「ヴィ＝ベロック」（個内個×1、脚部個甲内×2）
　組将兵器　「バスター・ランチャー」（シワルベ内に格納）

　全GTM各個共通識別コート
　Pzkprbt =パンツァー＝カンプフ、ロボーター、組組器甲人組兵器の組
　キ=GTMの個式のこと（躯体の個）
　ハ=GTMのエンジン型式のこと（発組機の組）
　※ドナウ帝国のGTMはすべて「ホルダ型」と呼ばれる

解説――永野護

● GTM・カイゼリン

ドナウ帝国の最強ＧＴＭ。ドナウ帝国の騎士団が使用する「ホルダ型ＧＴＭ」とは比較にならないほどの性能をもつ。ドナウ皇帝が帝国の象徴と威信をかけて製造したＧＴＭで、出力や運動性のみならず、外見、つまり装甲は贅を極めたものになっている。実はカイゼリンの装甲はすべて完全な透明で、本来内部のフレームがすべて透けて見える。黒く見える部分や白い部分は装甲内部のスペクトル変化によって色がついているだけで、劇中にも見られるようにカイゼリンは自分の装甲色を自在に変えることができる。
「氷のカイゼリン」とはこのことから命名されている。

●プラズマ人工頭脳「シン・ファイア」

ＧＴＭの頭部に搭載されている人工頭脳で、ＧＴＭの完全な制御を行なう。シン・ファイアは形のないガス状の物体で、思考能力と情報処理能力をもつガス型のコンピュータである。操縦者ウォーキャスターに必要な情報をリアルタイムで与え続ける。言葉を発することもあれば、ぼんやりとそのガスが人間の形のように見えることもある。

●GTMの種類

ＧＴＭは「汎用主力兵器」である。戦争や戦いにおいてすべてのシチュエーションで絶対的な強さを誇る。戦略的には戦争にとって最も重要な目的破壊。もしくは制圧。狭い範囲内での拠点制圧。これは地上の陣地や土地の制圧だけでなく、宇宙戦艦の破壊なども含む。宇宙、地上、海すべてにおいて圧倒的な強さを誇り、ＧＴＭに代わる兵器はない。
また、戦術的には、突撃戦艦、対ＧＴＭ戦艦、防御戦艦、砲撃戦艦、遊撃戦艦、索敵、諜報においても同じでＧＴＭはあらゆる戦艦スタイルに対応する。主力兵器と言われる由縁であり、巨大な戦艦から小さな歩兵に至るまで、すべてＧＴＭの戦闘に追従し、戦争というものがＧＴＭを中心に行なわれる。

あらゆる兵器は「主力兵器」と呼ばれるものひとつで事足りる。またはそれこそが理想である。１種類の兵器にいくつものバリエーションがあったり、派生型や特殊状況に特化したものがあってはならないのだ。「主力戦車」「主力戦闘機」などという１種類ですべてをなすことが大切なのだ。
ＧＴＭは万能兵器である。とはいえ、様々な状況から主力のＧＴＭ以外の特別なＧＴＭや特化したＧＴＭも存在している。これらはあくまで強力な国家などが士気高揚のために製造されたものが多い。
以下、特殊なＧＴＭの種別である。

主力ＧＴＭ（メインバトルＧＴＭ）
汎用型、言い換えれば万能で国家の主力をなすＧＴＭ。これだけですべて賄えることが要求されている。

重装型ＧＴＭ（バーティカルＧＴＭ）
その名の通り重装甲化された特別なＧＴＭで、式典的な要素が強い。その防御性から防御拠点を守ることに特化したと思われがちだがまったく逆で、先陣を切って突撃することを要求される。この手のＧＴＭを装備している国家は非常に少ない。ドナウ帝国くらいである。

駆逐ＧＴＭ（ハンティングＧＴＭ）
ＧＴＭを狩るＧＴＭという意味で、出力を上げたパワーでもって戦うＧＴＭ戦闘に特化している。そのため戦術的に目標制圧や地上掃射には向いていない。装甲を削ぐ切り詰めたものが多いので、機動性は高い。これもまた、その強そうなネーミングから敵陣で敵ＧＴＭを倒していくと言うイメージが強いが、まったく逆でこの駆逐ＧＴＭこそが「防衛戦闘特化型」なのである。本陣を守り、その機動性の高さから遊撃的に動き、攻めてくる敵の一角を崩す事が目的で、弱い装甲と相まって突撃戦や乱戦においては最も損傷率が高くなる。戦車の駆逐戦車とまったく同じである。ただし、この駆逐ＧＴＭは装甲を通常化して普通の戦艦でも載える。駆逐ＧＴＭが強いというイメージは乗っている騎士がたいていその国家の最強クラスだからである。

旗騎ＧＴＭ（インシグニアＧＴＭ）
その国家を象徴する、または特別なＧＴＭのこと。「皇帝機」などがそうで、カイゼリンもこれである。たいてい１騎しか存在せず、主力型ＧＴＭの出力アップや特別なコストのかかった装甲を持つ。
大切なのは基本構造はあくまでベーシックであることで、堅牢性と無駄性において主力ＧＴＭと同じであるということである。映画に登場した「ＭＫ３リッタージェット」もこの旗騎ＧＴＭである。また、「メロウラ」も駆逐ＧＴＭの体裁を取っているが、ハロルドラントの旗騎でもある。ドナウ帝国は多くの国家から編成されているので旗騎ＧＴＭも複数ある。

●視覚システム＝情報索敵システム

ＧＴＭの眼球は、片側３個から５個の電子統からなる複眼の電磁波投射システムである。それぞれの投射ビームは、光、紫外線、赤外線、ガンマ線、ベータ線、Ｘ線、電波、収束ミリ波など、あらゆる電磁波を投射して、その反射と透過を操縦者に必要な範囲で自然可視状態に戻してモニターに投影する。このためＧＴＭにはレーダーやスキャナは必要ない。
この視覚システムによって、１万ｋｍ先の敵に対して、目の前で見るのと同様の解像度と情報を得ることが可能である。ただし実戦では、操縦者が混乱しないように、戦闘時は目視同等の最低限の範囲しか投影しない。真夜中でも昼間と同じ明るさにし、暴雨の中でも晴手がはっきり見える状態でウォーキャスターを着わせることができる。

解説――永野護

帰着状態のカイゼリン

戦闘が終わったあとのGTMは――イ　イング調整の摩擦熱によって各部が非常に高熱になり　電所に　ってはあっ赤に焼け付いている。また戦闘時には数千億馬力から1京馬力を超える出力を瞬出するために関節部だけでなく装甲もエンジンの出す過出力によ　て高熱化している。

GTMの構造はこれらの熱を放置していても高熱による損害はないのだが、すぐに調査　整備ができない状態でもあるので　GTM自らのハーモイド・システムが液体窒素を作り出して自己冷却をする。

あっ赤に焼けた装甲の表が冷り付いて　その氷も装甲のもつ熱で溶けて次々水蒸気化する不思議な現象となる。

重要な関節メインツインスイング部は冷却され氷が張り付いている。また装甲は黒色遮明部全体がラジエーターモードになって熱を放出している。この画像では青い装甲部も透明で透けているのがわかる。

コクピットは前方にスイングして張り出し、脚上部の装甲がそのまま乗り込み用のステップになっていることもわかる。GTMは各部が発光するのも特徴である。

ツイン・スイング＝電磁関節駆動システム

GTMの最大の特徴は、巨大な2本の背骨をメインフレームとし　それを中心に右背骨と右肩・右腰　左背骨と左肩　左腰とに関節が取り付けられている。この根幹的な関節が「ツイン・スイングフレーム」と呼ばれる。ツイン・スイングはその名のとおり、すべての関節を電磁スイングによって駆動するシステムで、従来のロボットや機械に使用されている軸回転運動をもたず、スイング機構を駆動させるためのモーターやギヤやピストンも不要である。このため骨格は恐ろしいほどに簡略化され、余計な接点が総合的に減ることにより、全体の運動抵抗が極限まで減少している。スイング関節自体は、駆動トルク面積が非常に大きいためスイング接触部が同時にダンパーやサスペンションも兼ね、反発エネルギーさえもスイング機構で吸収してしまう。

発動機システム

GTMは動力システムに電磁波（主に陽子、ガンマ線などのエネルギー効率の高い放射線）を燃料とする永久機関「ハーモイド・システム」をもち、分子衝突ジェネレーターであるボリスケール・ダイナモと併せて、無機を絶する電磁パワーを引き出している。

●装甲
ヘリオス・キルテッド

ＧＴＭの装甲は「ヘリオス・キルテット」と呼ばれる自己修復機能をもつ結晶積層珪化物である。薄い結晶がキルトのように重なり合いながら何重もの層を形成する非常に重い物質だ。宝石と同じ工程によって生成されるために、通常の装甲色からブルメタリック光沢、さらに宇宙戦闘での視認性を高めるために発光半透明や完全透明の装甲をもつＧＴＭも多数存在する。攻撃に対してはヘリオス キルテットは約63％の電磁波遮蔽率、30％の反射率をもっているために 光学兵器の威力はわずか数％にまで落とされ、ほぼ無傷で可能である。この装甲は非常に高価で ＧＴＭ以外にはまず使用されない。たとし、帯電熱光線兵器にはその瞬発的な発熱と攻撃による物理的な によって溶解、炎上 爆発する。この帯電熱兵器がＧＴＭの主力武器「ガノト ブロウ」である。また バスタ ラ ァヤ にはＧＴＭであろうと、原子レベルにまで分解されてしまう。

■フライヤー
（レールマウント・ウェポン・システム）

ＧＴＭの装備箇所、形によってはバインダー、ヘイルとも呼ばれることがあるＧＴＭの盾。超硬化ヘリオス結晶のＴパーツ構成で 表、裏ともにつくられている。左肩のウェポン・ブレーカーに完全に固定され、強力な武器ともなる。内側にはレールマウント ンステムがあり 予備のガト ブロウ 副装備やミサイルなどの実弾兵器がレールにマウン されている。

解説――永野護

GTM・メロウラ

ブラウニー博士の設計した「ホルダ型ＧＴＭ」。正式名称は「ホルダ１９型メロウラ」。このＧＴＭにも女性の精霊の名前が付けられ、船乗りを歌声で惑わす妖怪の姿が鼻に描かれている。ハロルトラント王国のＧＴＭだが、乗り手のマーカスと共にトナウ皇帝に仕えている。

GTMガーランド
ブラウニー・ライド博士

トナウ帝国の南にある巨大な皇室業都市国家に所属するＧＴＭ開発専門の科学者。ＧＴＭの設計と製造は通常の人間では不可能で非常に特殊な才能をもつ帰られた人間たけが設計できる。この設計者達の組織を「ガーランド」と呼い　後にはＧＴＭを設計する科学者の称号となった。ライト博士はカイゼリンなどの「ライオン－フレーム」の設計者で後の世にも多大な影響を与え続ける人物である。トナウ皇帝のために作られた「カイゼリン」が始めて他国に出るということでトリハロンについてきている。

皇帝騎士・ハイランダー
シャンディー・マーカス
ハロルドラント王女

マーカス王女はトナウ帝国を構成する国家のひとつ、ハロルトラントの王女である。ＧＴＭ「メロウラ」の持ち主。女性ながらサヤステと同格の強さをもち、トリハロンの教師でもある。皇帝騎士は同じデザインの盾とガント　ブロウをもつ。

皇帝騎士・ハイランダー
ルドルフ・サヤステ
シュバール・クバルカン太閤

皇帝直下の騎士。皇帝代理騎士と言われ、彼らは皇すべてに上位であり、別格の地位をもっている。サヤステは別の国家の出身たが、トナウ帝国の騎士として皇帝に仕え、トナウ帝国すべての騎士の教員をも皇ねる戦闘指導者である。トナウ帝国皇族の騎士。ＧＴＭ「ガステス」を駆る。

GTM・ボルドックス（青）

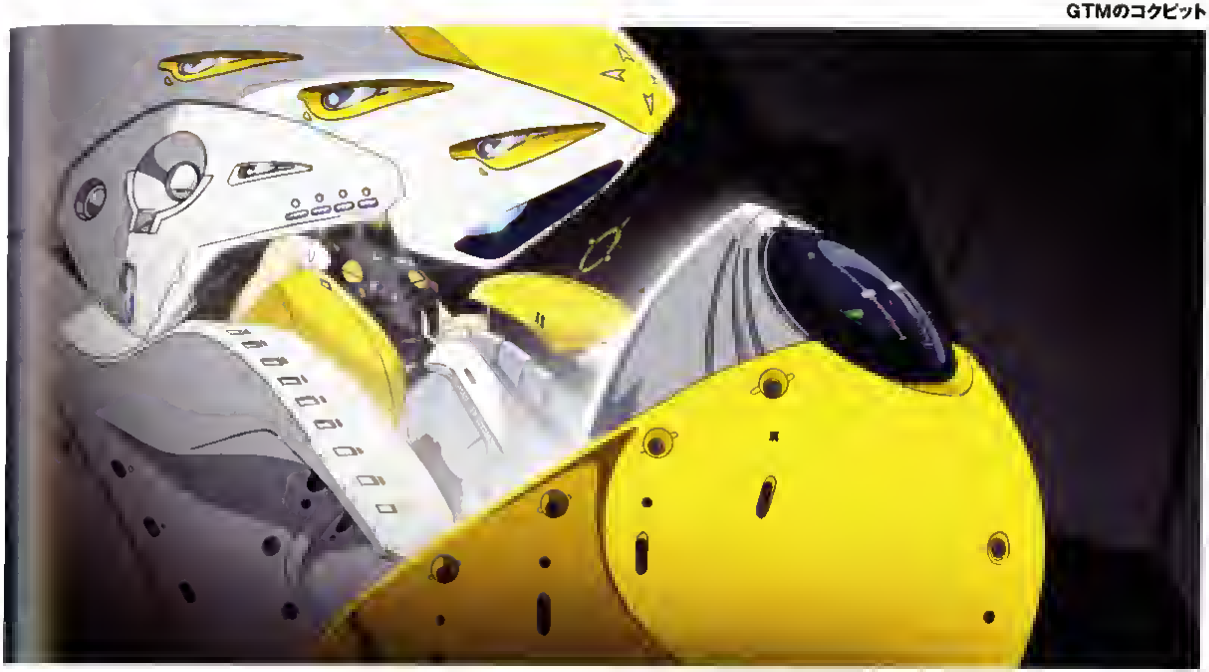
●GTM・ゾルダートX−3 ボルドックス

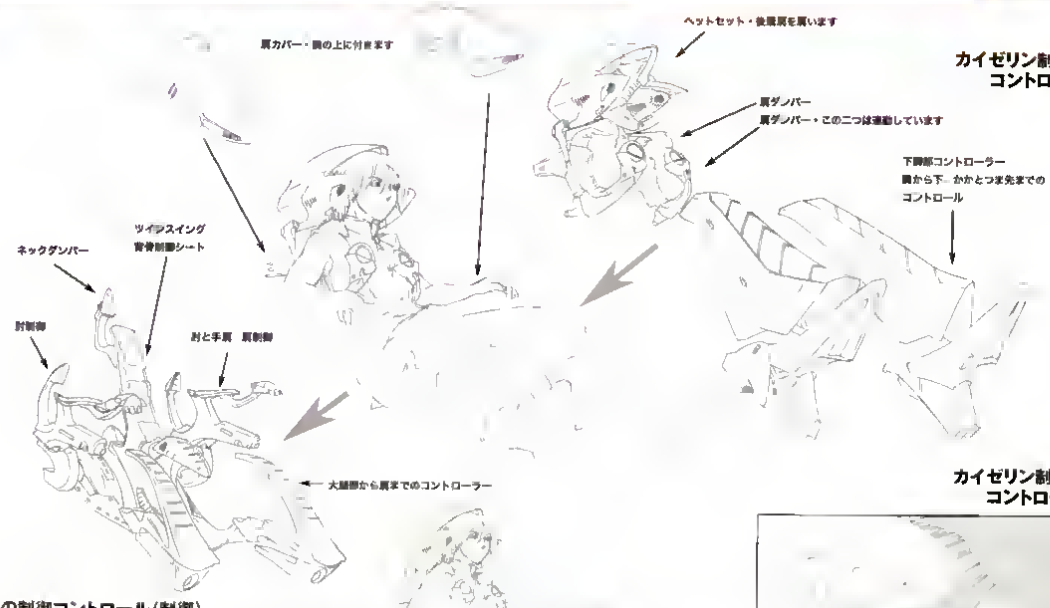
テロリストが持ち込んだ最新鋭ＧＴＭ。その設計者などは謎だが、ドナウ帝国の南大陸にある国家が開発を依頼していた最新型の「パンター フレーム」を使用したＧＴＭである。ドナウ帝国が使うホルダ型ＧＴＭのライオン・フレームに比べてわずかに小さい。しかしその汎用性と扱いやすさはライオン・フレームを凌駕すると言われ、トナウ帝国も非常に警戒していた新型ＧＴＭであった。

GTM・ボルドックス（赤）

解説――永野護

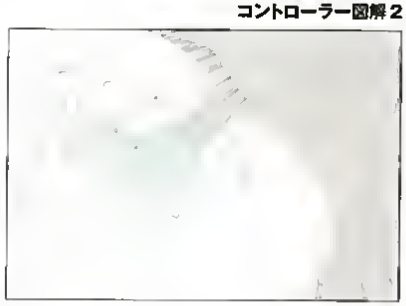
GTMのコクピット





カイゼリン制御システム1
コントローラー図解1

カイゼリン制御システム2
コントローラー図解2

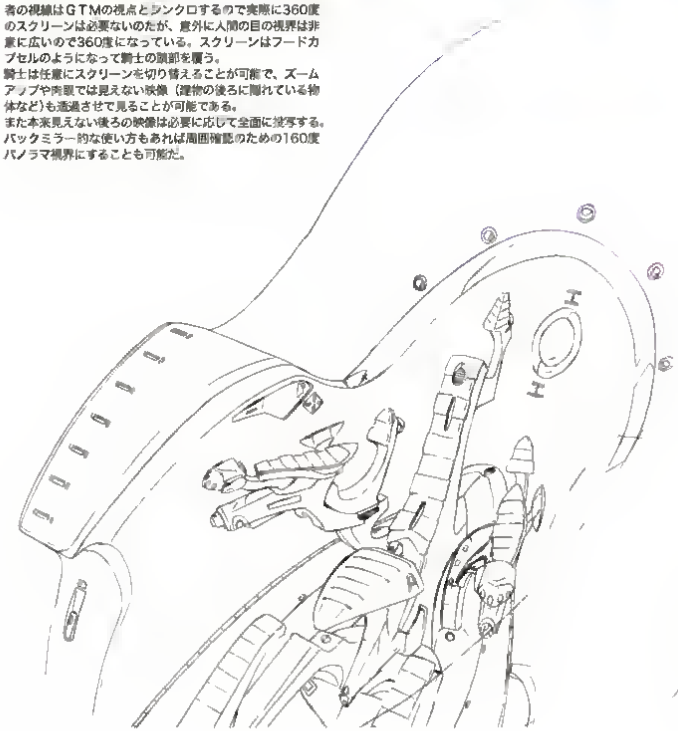


GTMの制御コントロール（制御）

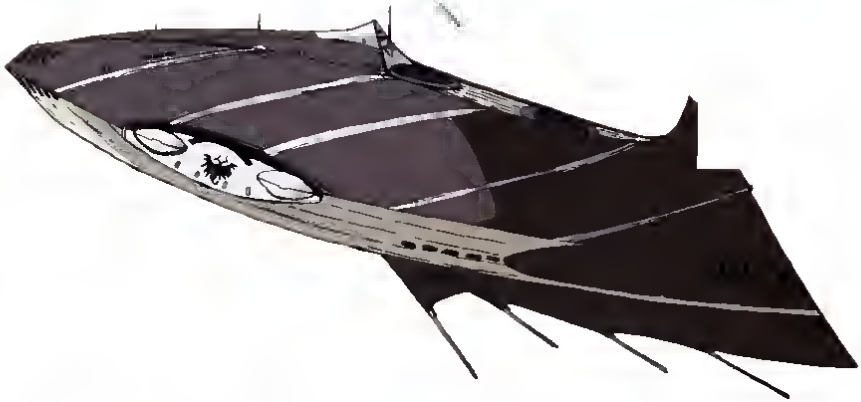
ＧＴＭの制御はすべて体感で瞬時に自分の動きをそのままトレースする。各部の制御パーツはすべてＧＴＭのツインスイングと連動し　騎士は耐衝撃のこのシステム上に浮いた状態で操縦している。ＧＴＭや巨大な物体の打撃力はすさまじく、もしこの耐衝撃システムがなければ敵ＧＴＭの一撃でＧＴＭは無傷であってもその衝撃とＧによって中に乗る操縦者は腕がもげるとか首が折れるなどと言う生やさしいものではない。それはミキサーの中にいるのと同様に骨すら粉末になり体はすべて液体になってしまうほどである。
ＧＴＭの何千億馬力というパワーはそう言うものである。
この操縦システムは体感的にＧＴＭを動かすためだけではなく、騎士を衝撃から守るシステムともなっているのだ。

GTMの情報制御（視覚）

ＧＴＭのコクピットは360度全面スクリーンである。搭乗者の視線はＧＴＭの視点とシンクロするので実際に360度のスクリーンは必要ないのだが、意外に人間の目の視界は非常に広いので360度になっている。スクリーンはフードカプセルのようになって騎士の頭部を覆う。
騎士は任意にスクリーンを切り替えることが可能で、ズームアップや肉眼では見えない映像（建物の後ろに隠れている物体など）も透過させて見ることが可能である。
また本来見えない後ろの映像は必要に応じて全面に投写する。バックミラー的な使い方もあれば周囲確認のための160度パノラマ視界にすることも可能だ。



解説――永野護



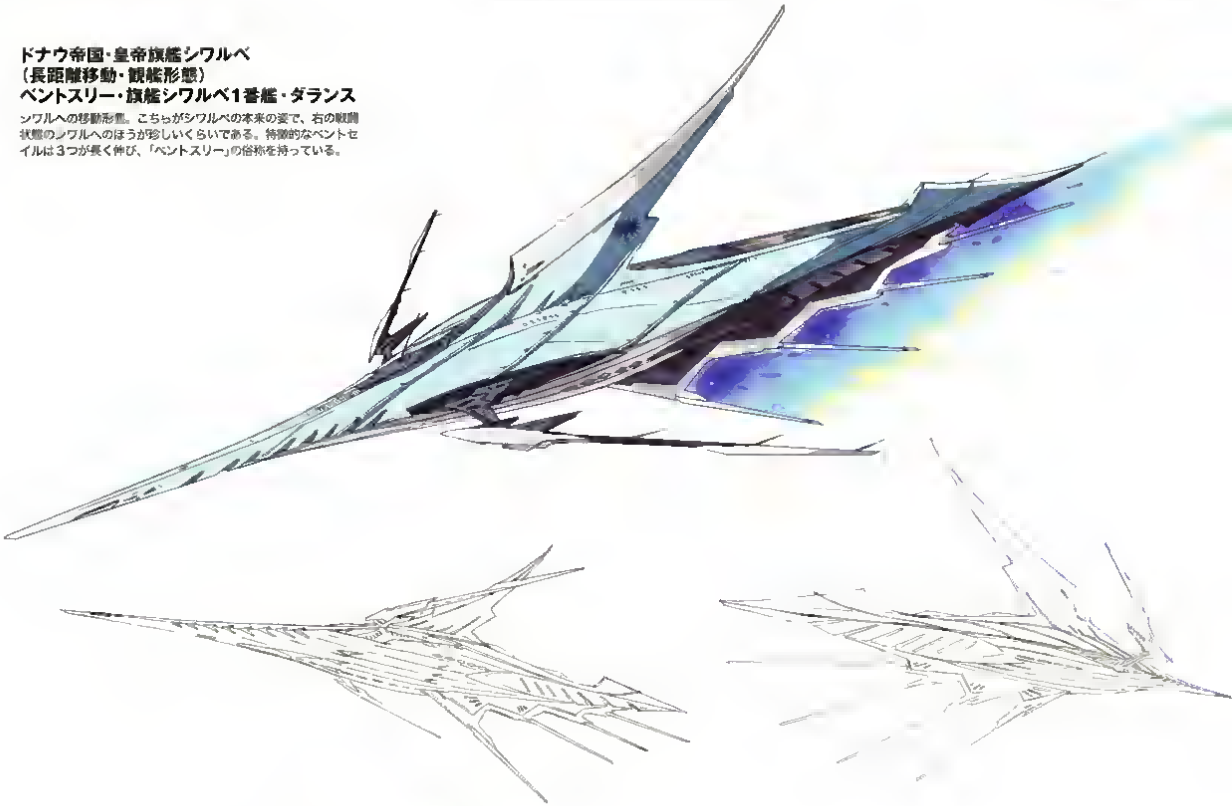
●戦艦シワルベ

ドナウ帝国の皇帝旗艦。世界最大の軍事力をもつドナウ帝国が建造した「シワルベ型戦艦」の1番艦である。戦闘形態の時は非常に厚い装甲と防御システムに守られている。全長400メートルを超えるその内部はほとんどが空間で、GTMと騎士団を搭載するスペースが大半を占めている。戦艦とは言ってもこの世界で最も重要なのは最強戦闘兵器GTMの運搬と運用なので、すべてのシステムはGTMのために集約されている。
内部は大きな美術館を思わせるほど広いメインブリッジがあり、他はクルーの居住区となる。エンジン部はわずか10メートル四方の広さしかないが、ハーモイド・システムは1メートルほどしかない小さなのでこれで十分なのである。
最も多くを占めるのはGTM格納庫で、GTMは「サイロ」と呼ばれる紡錘形のドームに1騎ずつ納められ、厳重に守られている。整備や調整などもすべてこのサイロ内で行なわれる。カイゼリンはこの防護サイロもろとも打ち出された。

シワルベ艦橋

ドナウ帝国・皇帝旗艦シワルベ
（長距離移動・観艦形態）
ベントスリー・旗艦シワルベ1番艦・ダランス

ンワルへの移動形態。こちらがシワルベの本来の姿で、右の戦闘状態のシワルベのほうが珍しいくらいである。特徴的なベントセイルは3つが長く伸び、「ベントスリー」の俗称を持っている。



小型飛行艇

この小型のバージ（小型のセイラーのこと）は武装は付いておらず、視船シワルベと地上を行き来する「はしけ」である。とはいっても皇帝の移動専用機でもあるので内部は贅をこらした優雅な作りになっている。上部に見える白い円状のものは天窓で、その前方はテラス状になって皇帝がここに立って演説などをするためにある。実際の出入り口は後部に付いている。

解説――永野護

●ドナウ帝国軍

ドナウ帝国軍整備兵

整備兵と言えば後方の縁の下の力持ち的イメージだが、この世界ではGTMの整備とは通常軍隊より遙かに重要であるため、彼らの立場は非常に強い。その分、GTMの整備はどの国家も最優先で編成される。

ドナウ帝国親衛騎士

ドナウ帝国の騎士団でも最強と言われる近衛騎士団「ライブスタンダルテ・トナウ」。その中でもさらに選ばれた騎士が親衛騎士で、トリハロンの警護に付き添ってきている。白と黒の式典制服で豪華な作りである。

ドナウ帝国軍人、兵たち

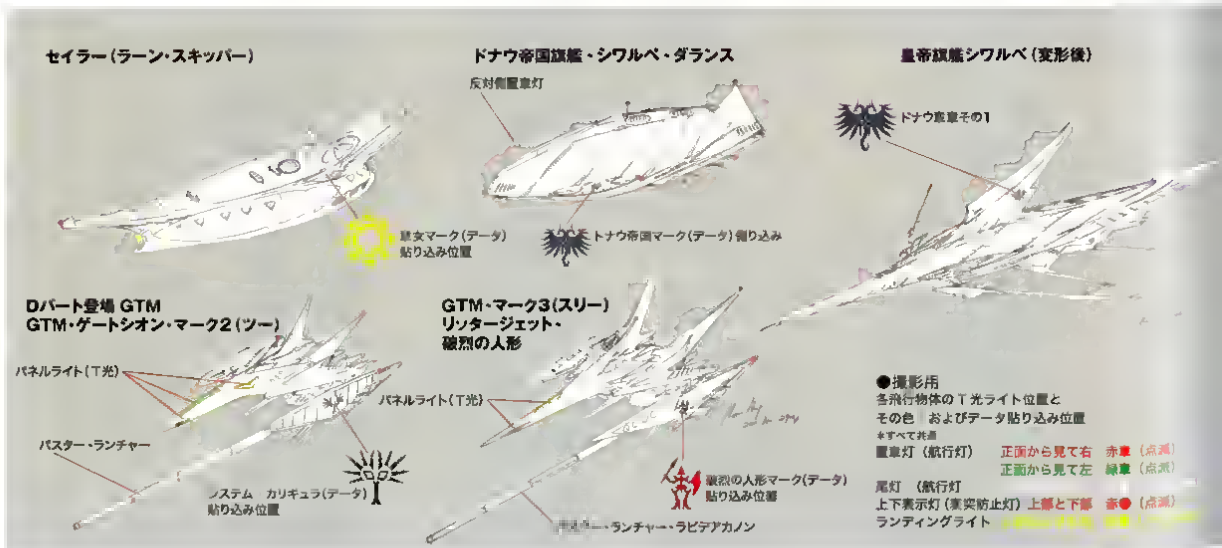
近衛騎士団「ライブスタンダルテ・トナウ」に属する軍人たちもまた軍のエリート部隊である。将校、下士官ともにグレーの上質な制服だ。

ドナウ帝国皇少年兵士

10代前半の少年たちもシワルベに乗り込んでいる。彼らは雑仕や小間使い的な仕事が主だが、れっきとしたドナウ帝国士官学校のエリートで、後には皇の将校として送り出される。シワルベには女性はハイランダーのマーカスしかいない。男性ばかりであるが、太古の帆船時代のように幼い彼らは雑仕や皇族、洗濯から武器の扱いまで手伝いをしながら覚えていく。
こんなにかわいい少年兵や少年騎士なのに10年後には右ページの男たちのようにごつくなるのだ。うひー。

ドナウ帝国騎士見習い

少年騎士。騎士の特殊な能力はまれにしか発生しない。そのため騎士の力をもつ子供は幼い頃より隔離されて騎士として育てられる。普通の人間の数十倍の筋力をもつ騎士は一般には危険きわまりない存在だからである。騎士は特権をもつが、同様に一般人にはない厳しい制限を受けることになる。
彼ら少年騎士はまた中学生くらいであるが、シワルベに乗り込み騎士同様の扱いを受ける。見習に慣れさせるため騎士の手伝いから簡単な戦闘訓練も行なう。彼らの服はストライプの入ったショートパンツにタイツスタイルで一見少女のようだが男の子である。シワルベには10数人乗り込んでいる。



解説――永野護

GTM・マーク２

腰の組織が装置する可変システムをもつGTM。長距離移動する飛行形態と、戦闘時は人型形態を取り、さらに宇宙戦闘時に使用される「バスターランチャー」を固定装備している。特殊な「ディーガー・フレーム」を採用し、腰部から腰までは通常のツインスイングだが、腰と腰や四肢が変形するための大きな可動範囲とロック機構をもっている。
正式な名称は「ゲート・シオン・マーク２、ナンバー３」で、ナンバー３は「３腰目の形式」ということで　ＡＢＣのＣ腰という意味。８腰登場したが、８腰すべてナンバー３という腰である。ナンバー１とナンバー２は「マーク１」である。ディーガー・フレームの試験型で、ＧＴＭとしては存在していない。マーク２はこのナンバー３とナンバー４が生産され、生産台数は不明である。

●GTM・マーク3

同じ設計者が設計したマーク2からの派生型で、より巨大な飛行用ユニットを装備している。マーク2のナンバー6に相当するが、設計者は外見の大幅な相異から新たに「マーク3」の名前を付けた。特徴的なのはマーク3のもつバスター砲、「ラピデア・カノン」。バスター・ランチャーは通常単発で、次弾の発射にはチャージ時間がかかるが、ラピデア・カノンは2発のバスター・エネルギーをチャージ可能で、連発できる。2連発可能な大砲のためにマーク2のバスター・ランチャーに比べてエネルギー・ドレンブレードが巨大で分厚い。大量に発生する余剰エネルギーや熱を逃がすためのプレートである。
マーク3は1騎しか製造されていない。

●バスター・ランチャー

バスター・ランチャー[B]とはこの世界の究極破壊兵器で、最大パワーで星ひとつを丸ごと吹き飛ばす威力をもつ兵器である。
巨大な大砲の形で、GTMなどを動かすハーモイト・エネルギーはこのバスター砲のエネルギー放出システムから生まれた。本来は資源採掘のための小惑星を破壊したり、山脈を消滅させ気候を変えたりする惑星改造などに使用されるものである。巨大な戦艦や世界最大のエネルギーをもつGTMが使用する。そのあまりに強力な威力のために使用は厳しく制限されている。たが、この凶悪な兵器を装備する集団があるという

解説――永野護

●謎の女

突如登場した謎の女。目立つ赤いブーツにそり上げた頭。異様に点滅する脈球など、不明なところが多い女性。バザーのシーンではオレンジ色のスーパー・スギッパーに乗ってきてヘリンたちを監視していた。
その言葉から「マーク２」や「マーク３」の設計者であることをうかがわせている。ただ、謎の男同様ＧＴＭ設計者でありながら自らマーク２やマーク３を操縦していたことは騎士としての力ももっていると言うことでもある。
テロリストの黒幕でありながらヘリンやトリハロンに対して敵対感情どころか彼らを温かく見守っていた節もある。彼らにとって暗殺計画が成功しようが失敗しようがどうでもいいことだったのだろう。
あらゆる力をもつ「量合人間」で「ポリメリゼーション・キャスター」と言われる特殊な人間である。

●謎の男

謎の女同様に暗殺計画の黒幕的な存在で、ＧＴＭ設計者であり騎士。ポリメリゼーション・キャスターである。この男も女同様暗殺計画の行方はどうでもよく、自分が設計して生産が軌道に乗り始めたＧＴＭ「ボルドノクス」が最強と言われるトナウ帝国のＧＴＭとどの程度戦えるかがいちばんの興味だったようだ。
謎の女同様に膨大なＧＴＭを設計して様々な国家に提供している。

●謎の男女たち～シオの門番

マーク２に乗ってやってきた謎の集団の男女。大きな傘とゆったりとした服を着ている。その正体は数千年も昔の騎士たちで、体はほぼサイボーグ化されている。非道な殺戮破壊兵器「バスター・ランチャー」をスタンバイ状態で待機させるという、その思考から行動までが常識から逸脱している。「シオの門番」と呼ばれる騎士たちである。

解説――永野護

●不思議な少女A

明らかに人間とは異なったプロポーションと目をもつ少女。
花の模様の服を持つ女性となんらかの関わりがあるのか、その着ている服は同じ様式である。また体中に付いている機械はGTMカイゼリンのデザインを踏襲したかのような半透明と透明のパーツである。また、靴もガラスの靴で、カイゼリンの脚部装甲と同じに合わせてある。GTMカイゼリンとどういった関係があるのかはわからない。遙かな未来にゴティックメードはこの少女のような姿に変わってしまったのか、それともこの少女たちはまた別のものなのか今はわからない。

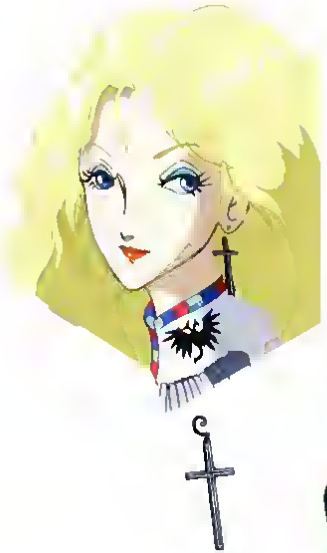
●アシリア・セパレート

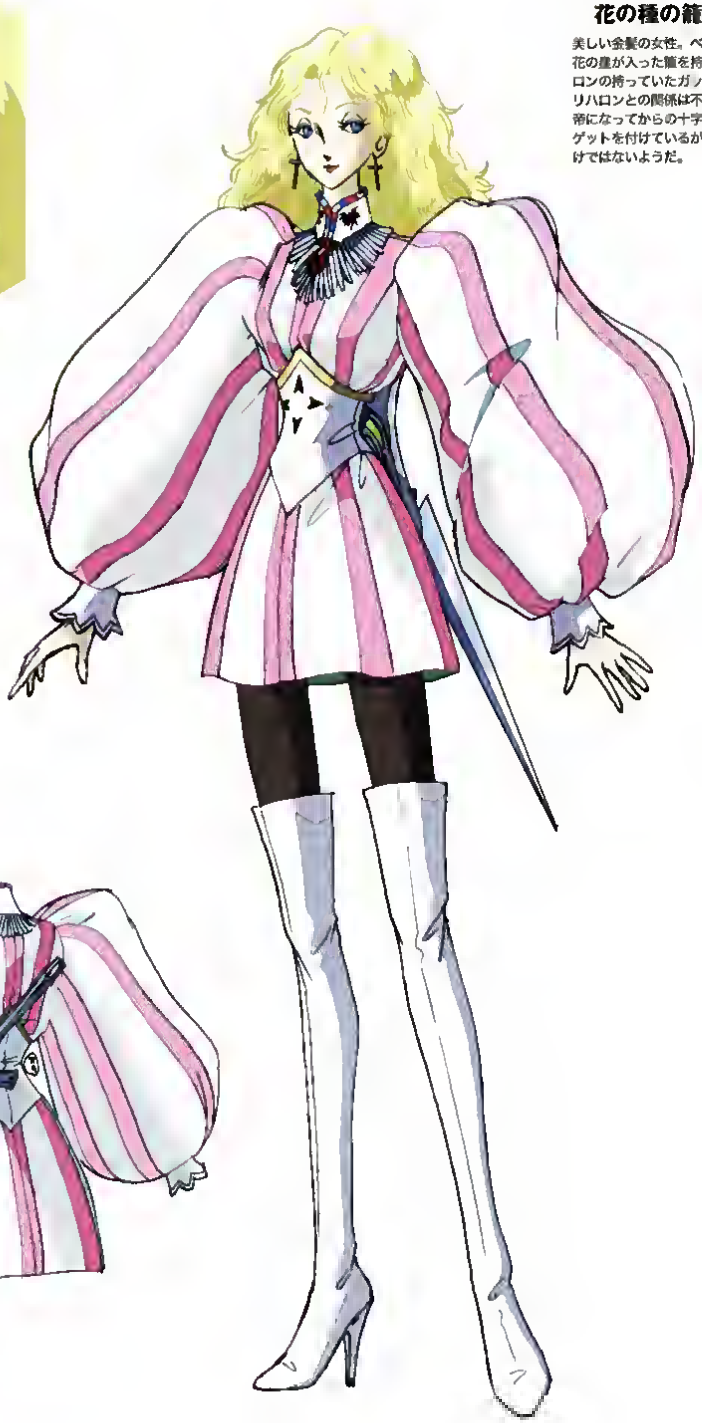
「アシリア セパレート」とはGTMカイゼリンに使われているツイン・スイング関節の特殊な部分のことである。ツイン・スイング関節はスライドするが、肩や腿、足首など複雑な動きをする部分にはこの「アシリア螺旋スイング関節」が使用されている。ねじりひねり関節の総称である。
不思議な少女が体に付けている機械パーツにもこの名称が使われているが、こちらは「GTM制御カンプスーツ」のことで、GTMのフル制御をサポートするシステムのことである。簡単に重装スーツとも呼ばれ、軽装の戦闘服「アラビク＝プレタポルテ」と対をなしている。

●不思議な少女B

水色の少女と同じく不思議な少女。女子学生のように三つ折りのソックスをはき、頭には大きなヘッドフードをかぶっている。光を乱反射し、美しい音を出すワンピースや光る眼球は水色の少女と同じで、やはり人間ではないようだ。
彼女らの名称は「オートマチック・フラワーズ」と呼ばれているようだ。

解説――永野護





●ベリンと同じ花の種の籠を持つ女性

美しい金髪の女性。ベリンが持っていたのと同じ花の種が入った籠を持っている。背中にはトリハロンの持っていたガント・ブロウを下げている。トリハロンとの関係は不明。また、トリハロンが皇帝になってからの十字の銀の耳飾りと皇帝のゴルゲットを付けているがトリハロンの末裔というわけではないようだ。

●ボロボロのガウンを着た黒髪の男

ボロボロになったガウンを着ている男。このガウンはベリンがトリハロンに渡した布で作られた衣のようである。かなり色あせて、ボロボロになっているが、このガウンを羽織っていることでこの男性がトリハロンの後継者であることは間違いない。トリハロンが付けていた七宝で作られたドナウ紋章の入った指輪も持っている。ただ、トリハロンと血のつながりがあるかどうかはわからない。トリハロンは滅亡となったが、新しき帝国が血縁や血統で治め続けることを禁じ、生涯妻をめとらず子孫を残さないことで自ら新しい統合帝国の礎を残したとされるので、この男性がどういう理由でこの衣を持っているのかは不明である。

●人物対比表

ラブ　ペリンと同じ花の種の着を持つ女性　不思議な少女A　不思議な少女B　ボロボロのガウンを着た黒髪の男　謎の男　謎の女　謎の組織

ルドルフ・サヤステ　シャンディー・マーカス　少年騎士A　ブラウニー・ライド博士　ボットバルト　トリハロン　ベリン　アデム　ムンセン

INTERVIEW PART_1

永野諸のイメージする世界をつくりあげるために
膨大な試行錯誤と果てしない作業を乗り越えて
まったく新しい制作システムをつくりだしたスタッフたち。
主要スタッフが語るGTMの制作秘話と作品の魅力

「ニュータイプ」という
雑誌編集部の隣で、
アニメをつくるということに
意義がある、と
僕も強く考えてました

富樫真

プロデューサー

永野監督との友人としての付き合いは、もう30数年になるので、長いと言ってもよいと思うのですが、ここまでガッチリと組んで作品づくりを行なったのは、今回のGTMが初めてなんです。僕が企画のことを初めて聞いたのは、永野監督がシノプシスをほぼ固めた段階くらいで、「アニメをつくろうと思うんだ」って言われて「うん、いいじゃん」っていとも簡単に返事をして。僕のGTMへの参加もそのとき決まったんですが、当初からメカシーンに関しては、アニメーターに任せるのもたいへんだから、自分が描こうと思う、と聞いていて、それも永野護という作家の作品づくりには正しい選択だと思ったので、すぐに支持しました。

僕自身がこれまでの仕事で、CGをメインに使った映像をつくることが多かった中で、やっぱりメカシーンは手描きの方がよいんじゃないかな?って考えていたんです。確かに現在のCGも表現力がかなりアップして、手描きアニメーションにも追いついてきてるというのも理解した上で、それでもやはり、手描きアニメーションは抗し難い魅力をもっているんです。だから永野監督の構想に対しても、即答で「それがよいんじゃないの」って賛成できたんです。作品制作をする周囲の環境を作って運営・管理するのが、これまでの僕自身の仕事だったので、それなら永野監督が絵を描いたら、残りの仕上げ作業はこちらでやれるようにするから、早く絵を描いてね、待ってるからって(笑)。それがGTM制作のスタートでした。角川書店の社内にスタジオを設けるっていうのは、永野監督が言い出したことなんですが、アニメ全般を扱っている「ニュータイプ」という雑誌編集部の隣で、その「ニュータイプ」が主となってアニメをつくるということに意義がある、と僕も強く考えてました。その行為はとてもエポックだし、さらにそれに足る作品でなければいけない。そういう重圧を背負ってちゃんと最後まで、作品としてあるべき姿で、自分自身が「うん、これでよい」って納得する姿に作り上げた永野護は、本当にたいした作家なんだなって、改めて感心しました。

スタート当初に、やや時間が必要だった理由としては、永野監督がアニメーション制作の現場にいた時代からかなり時間が経っていたことが大きいですね。絵を描くってことそのものは変わらないんですが、それをアニメにするためのテクノロジーが大きく変わっていたので、昔は常識だったことが今では常識じゃなか

スタッフひとりひとりが、どうつくれば監督のイメージに沿った作品になるか？と考えてくれていた

●とがし・まこと／エディット取締役。NHKのリアルタイムCG映像の企画・制作プロデュース、GUNDAM 20thプロジェクトプロデュースから、21世紀気候変動予測革新プログラム　情報現象予測の視覚化まで多数

ったり、またその逆もあったりして、そのすり合わせに時間がかかってしまったのがまずひとつ。もうひとつの理由は、監督が頭の中で構築したものと、実際にアニメとして組み上げていくものとの間には多少のギャップがあって、そこをきれいにならしていくのにやや時間をかけました。そういったプロセスを経て、時間はかかったけれど、永野監督をはじめ、関わったスタッフすべてがキッチリ対応してクリアしたからこそ、GTMは極上の作品として完成したんだと思います。

制作全体のスピード感で言うと、公開までの最後の半年間は、ものすごい速度で作業が進みましたね。それは物量的なこともそうですし、作業の精度も高いし、まさに〝脂がのりにのった〟状態の永野護の絵を、毎日見せてもらってるって感覚ですね。そういう意味ではこれまでかけた時間や労力が無駄ではなかったって思えました。ひとつひとつの作業にかけた時間は、作品として熟成させるために積み重ねてきた時間だったんだなって言えますね。メインアニメーターとして参加してもらった名倉（靖博）さん、門上（洋子）さん、山形（厚史）さんのお三方に、永野護のイメージを最終的にどういう形で再現するのかってことにフォーカスを絞ってもらえたのが、GTMの永野作品としての密度感をアップさせてくれたんだと思います。どの映像を見ても、永野護自身が描いたように見えるっていうのは、見る側は至極当然なことだとは思うのですが、実作業でそれを考えるとたいへんなことなんですよ。それを見事にやってのけたってことだと思います。

音響・効果に関しても、坂口（由洋）さんなら、永野監督とお互いにテイクバックを積み上げてイメージを導きだしてくれるだろう、と。実際に坂口さんと永野監督に会ってもらったら、またたく間にGTMの音響ができ上がったって感じだったんです。絵に関してはもちろんなんですが、音に関しても永野監督の記憶力とイメージ力のすごさには驚きましたね。まったく指示がブレないし、何よりも的確で。そこもさすがだなって思いました。

GTMはスタッフひとりひとりが、どうつくれば監督のイメージに沿った作品になるか？と考えて、全力で支えてくれたことが作品の推進力になっていたと思います。確かに仕事なんですが、単に仕事だから、という以上に力を注いでくれている。そんな姿勢をもっているスタッフが集まってくれたことに、本当にありがとうという以外の言葉はないです。

スタジオプロデューサー

堀裕治

●ほり・ゆうじ／97年GONZO入社。「プレイプストーリー」など劇場作品のプロデューサーを務める。10年株式会社十文字を設立、「劇場版マクロスF～サヨナラノツバサ～」でアニメーションプロデューサーを務める

僕が「花の詩女　ゴティックメード」にスタジオプロデューサーとして参加したのは、後半パートの制作に差しかかったくらいのタイミングでした。永野さんが数年前からアニメーションの制作を始めている、ということは知っていましたし、名倉（靖博）さんや門上（洋子）さんが、角川書店さんで何かやってるらしい、ということも、同じ業界内の噂で聞いていましたが、まさか自分が参加することになるとは思いませんでしたね。しかも、「ニュータイプ」編集部のお隣でつくっているのは驚きでした（笑）。

GTMの制作スタジオが「ニュータイプ」編集部の横の小部屋にある、というのもかなり異例なんですが、ほかのアニメ作品といちばん違っている部分は、極端に少人数でつくっている、ということでしょうね。通常、劇場公開クラスのアニメーションの場合、メインスタッフだけで30～40人程度の所帯になることもあるんですが、今回はメインスタッフも、その小部屋に入りきる程度の人数でした。なので、普通の声でしゃべるだけで、全員に会話が伝わる感じで、濃度の高い、ギュッと凝縮されたスタジオ環境でした。人数が多いと、誰に何を伝えたらよいかがわからないこともありますし、メインスタッフと言っても、その作品一本だけを請け負っているワケではないこともあります。結構スタジオに全スタッフがいないことも多いのですが、今回は全員が集中して作業できたのがよかったです。少人数なので、ほかの仕事を入れる余裕がないっていうのも理由ですが（笑）。

永野さんとお仕事をしておもしろかったのは、永野護という作家が〝型にはまらない〟作り手であることでした。永野さんがアニメーションの監督として求めている現場環境を咀嚼して、現在のデジタル制作環境にあった形で、新たにスタジオを作り上げていくのは、なかなかできない貴重な経験でした。また、あまり語られていませんが、永野さんってすごくお客さんのほうを向いている方なんです。どういうふうにすれば、見てくださる方に喜んでもらえるだろう？　楽しんでもらえるだろう？ということをいつも考えている。僕自身がGTMに関わって得たのは、「作品は観客の目線で作る」ってことで、永野さんのその姿勢には本当に感銘を受けました。ヘンにカンで固くなっちゃうより、観客にどう楽しんでもらうかを柔軟に捉えることが大切なんだな、と。成功している人は、それを自然にできる人なんだって思いましたね。

撮影

佐藤光洋

●さとう・みつひろ／「エヴァンゲリヲン新劇場版：破」「いばらの王 King of Thorn」などで撮影を担当したほか、GLAYの「サバイバル2.7-D ANIMATION VERSION.」のCGパートも手がける

僕自身、もともと永野護ファンだったので、撮影として最初にGTMスタジオに入ったときに思ったのは、「本物の永野護だ！」ってことでした（笑）。実は、スタジオ4℃でいっしょに仕事をしていた中内（照美）さんのほうに、僕より先にオファーが来ていたんです。でも彼女はちょっと躊躇していたので、僕が「何言ってんの。永野護の作品だよ！　やりなさいよ!!」と説得したんです（笑）。

撮影にはPVの方を担当した前任者がいたので、最初にやった作業は、今どんな素材がどんな状態になっているかのチェックでした。まずその絵素材をもとに、映画の本編映像として使える素材に作り直すところから始めました。そのころには絵コンテも上がってましたし、作画も中盤を越えていましたから、それを見ながら、映像スタイルをつかむ感じでした。僕の仕事の場合、ゼロから作品のスタイルを組み立てることが多いのですが、GTMの場合はすでに制作期間も6年目に入っていましたから、そこには永野さんの考えももちろん加わっているので、それまで築き上げてきたものを崩さないように注意しつつ、再構築しました。

実作業においては、永野さんはとにかく必要なことは何度でも教えてくれる方なので、永野さんのイメージしている映像をつくるのに苦労はありませんでした。それに、途中段階でも見せれば見せる程に喜んでもらえるので、ほかのスタッフも含めて、自分たちの作業を永野さんに対して、常にオープンにしてましたね。僕の場合、途中段階で何度も見せて、リテイクをいっぱいもらいながら作品として詰めていくスタイルなのですが、永野さんの作品制作にはそれがよかったみたいです。途中段階を見てもらうと、永野さんもどんどん欲が出て、結果的に作品としてよい方向に向かっていきました。アニメがデジタル制作になったことで、リテイクが出しやすい環境になったことを、デメリットと感じる人は多いのですが、GTMにとっては断然メリットのほうが大きいし、永野さんがそのメリットに気づいてくれて、そのメリットを知ってる中内さんや僕と3人の連携でスタジオの方向性をつくれて、ほかのメインスタッフもおもしろがって乗っかってくれたのは、本当にありがたかったですね。

僕はアニメ業界に入って20年目なんですが、その20年の経験をGTMで活かせましたし、GTMでの経験を今後の作品でも活かそうと思います。20周年をGTMで迎えられて、本当によかったです。

永野護さんとの
作品づくりを通して、
裏側を見せないという
サービスもある、
と実感しました。

設定制作

鎌倉和人

●かまくら・かずと／'97年サンライズ入社。「金田一クラシックエディション」「銀界の戦記Ⅱ」（TV）などの企画・制作・設定に携わる。「もえたん」（TV）「銀河鉄道物語」（TV／劇場）の企画・プロデューサーほか多数

アニメ業界に入ったからには、一度は永野護さんといっしょに仕事をしたい、とずっと思っていました。ただ、永野さんはすでにアニメの現場から離れていましたので今回は参加できてたいへん幸運でした。何より、永野さんご本人が直接スタジオに入ってアニメーションをつくると聞いて、これは間違いなくすごい作品になるだろう、と。ちょうど前職を辞めてスケジュールが空いたので、サンライズでいっしょだった富樫（真）プロデューサーに連絡を入れたんです。そうしたら「手伝ってくれる？」って返答があって（笑）。

設定制作という仕事は、まずシナリオを読み込んで、そこに登場するであろう物体をピックアップして、その設定を作っていくのが最初のステップなんですが、GTMの場合、シナリオと設定作業がほぼ同時進行でした。物語を進めるにあたって必要と思われるものを、永野さんがときには絵で、ときには言葉で書き加えられていくんです。その時点で、永野さんの中にはおそらく確固たるイメージがあるので、その作業にまったく無駄が発生しない。劇場用のアニメーションなので、当然莫大な量がありますし、突然オーダーが発生することもあるので、まとめるのがたいへんでしたが、それらのすべてが作品として生きることはわかっていたので、作業に対するストレスはほとんどなかったです。

出てくる設定は、我々の手に渡されるまでに、永野さん自身のトライアルが繰り返されていますし、作品の表面には出てこない緻密な積み重ねがかなりあるんです。当然、受け手側からは目に見えないんですが、永野さんの作品のもつ情報量のすごさはそこに由来するのかな、と。メイキングって、作業の裏側を見せるサービスになるんですが、永野さんの作品づくりを見ていると、裏側を見せなくともサービスになるんだと感じました。

永野さんの監督としてのセンスや、時代性に即応できるアンテナには、まだとても太刀打ちできないなと勉強もさせられましたし足りない部分も実感しましたが、何よりも〝永野流〟の極意をかいま見て、今後恥ずかしい仕事はできないなってプレッシャーをいただきました。

どんなに強い色を
使っていても、
永野さんの絵だと
画面がうるさく
ならないんです

色彩設計

中内照美

●なかうち・てるみ／「MEMORIES〜大砲の街〜」「蒸気生命体ノイズマン『STEAM BOY』」「蒸気コイル」「いばらのOH! King of Thorn」など数多くの作品で色彩設計を担当

私が参加したのは、制作が中盤に差しかかってからだったので、最初の作業は前任者である戸部（弥生）さんが担当された前半部分と、私が担当する部分との色彩調整でした。もちろん、映画全編の色彩設計もやっているのですが、GTMの場合、カットごとにレイヤー数が極端に多いんです。特に砂漠での爆発シーンだと、レイヤーごとに色相や明度に変化をもたせて、奥行き感を強調しています。土けむりなどは、同色にしてしまうと立体感がなくなってしまうので、セルの重なりによってどう色が変化するのかを考えたりしました。

私の担当は後半に登場する、色彩の鮮やかなキャラが中心なんですが、あらかじめ永野監督が色彩イメージをしっかりもたれていたので、私はそのイメージに近づくように画面の色を調整していけばよいだけでした。セルを絵の具を使用して彩色していたので、監督もセル絵の具のカラーチャートを熟知していて、色指定の際も「BG系」「NR系」というように、セル絵の具のナンバーで色調を伝えてくださるので、どんな仕上がりを求めているのかが把握しやすいんです。こういう共通言語を現場の中で共有しているだけでも、作業はやりやすくなるんだって思いました。

永野監督の絵の特徴は、何よりもカラーリングがとてもきれいなことです。原色は彩度がMAXに振り切ってしまい、Photoshopのカラーツールで「印刷の色域外です」という警告が出るくらいに鮮やかなんです。それくらい強い色を使っていると、普通は画面がうるさくなるものですが、監督の絵だとそれにまとまるんです。それは永野監督の絵がスタイリッシュであるからだと思います。落ち着いた色調の中にビビッドな挿し色が入るとか、センスがよいなぁって思っていました。

永野監督もPhotoshopを使いこなしている方なので、私が仮色で全体をつくって、それを監督自身でデータ上で最終的な仕上げをしていただいて。それから、私がMacとWindows間の色彩調整をして撮影に回すという段取りだったので、微妙な部分はすべて監督自身が手を動かしてくれたのも、普通の現場では考えられないことでした。GTMでは、それぞれのパートが、本当に永野監督が中心になっているな、という印象でした。きっと私たちが作業する以前に、永野監督は完成までの明確なビジョンをしっかりもっていらっしゃったんでしょうね。

時間の変化の表現やスケール感をとらえるのがたいへんでしたね

美術

小倉宏昌

●おぐら・ひろまさ／小倉工房代表。「人狼 JSK」「[ピーポーくん]」「時をかける少女」「サマーウォーズ」「ももへの手紙」など数多くの作品で美術監督を担当

最初は冒頭の詩女が出てくるところや、俯瞰で川が見える風景とか、茜の大地などのボードを描いてほしいという発注でした。それから空の色や最初に出てくる水辺の近くの村の風景など、永野さんが見てみたいというくつかのシーンを描いていったんです。

かなりしっかりしたレイアウトがあって、それをもとに絵を起こしていきました。タクラマカン砂漠のような風景、とか具体的なイメージも伝えてもらっていましたね。砂がふきすさび、山に囲まれていて、シルクロードのような雰囲気がほしいということでした。ある程度はそラやって監督のイメージやレイアウトから起こしていけたのですが難しい部分もありました。たとえば最後に出てくる聖都八・リの絵は想像で色をつけていきました。監督からは3000年後とか、緑豊かな都といった説明は受けましたが、膨大な年月の間にどんな変化を遂げたのかは想像するしかない。最後に出てきたキャラクターたちを見て、「こんなやつらが出てくるんだ!?」とびっくりしましたよ。

ラストのほラの夕景から、あたりが闇に包まれていくシーンも、暗くしすぎてはだめだし、時間の経過も描かなければならないから、そういラ部分での微妙な色づかいの難しさもありました。

もラひとつはスケール感をつかむのがたいへんでしたね。これは通常のやり方じゃダメだと思いました。日本にいると、すぐうしろに山があったり、風景がせまいんです。GTMの世界の場合、セイラーやシワルベはどれくらいの大きさなの?と聞くと、とんでもなくでかい。じゃあ向こラに見える山はどれくらいなの?とか、スケール感をつかむのがたいへんだった。実際こんなに広いところに行ったことがないですからね(笑)。

空を描くときも雲や空をわけていない。ブックわけすることも多いんだけど、この作品はそれをやらないんです。シーンごとに1枚の絵で見せてしまラ。セイラーが走っていくシーンとかは背景画の中をセイラーが進んでいくんだけど、ちゃんと見せきってしまラのがすごかった。

あと、通常は絵をスキャニングして色調整をしてから納品するんだけど、「印刷所で撮影するから」と言われたときは不安だったんです。そもそも撮影するってこと自体がよくわからなかったんですよ。実際にテストを見たときは、こういラふうに映像に出るんだ、と驚きました。みごとに色が出ていました。筆づかいまでそのまま見えるというのは、こちらとしてもラれしかったですね。

デジタルですべて
できてしまう時代に、
生楽器で演奏し、
アナログの本物の質感を
表現した楽曲を
作り上げました

音楽プロデューサー

矢部敦志

●やべ あつし／「LOVE LESS」「xxxHOLiC」「ぎんぎつね」「ぎんぎつね2」「ぎんぎつね3」「ぎんぎつね4」「ぎんぎつね5」「ぎんぎつね6」「ぎんぎつね7」「ぎんぎつね8」「ぎんぎつね9」「ぎんぎつね10」「ぎんぎつね11」「ぎんぎつね12」「ぎんぎつね13」「ぎんぎつね14」「ぎんぎつね15」「ぎんぎつね16」「ぎんぎつね17」「ぎんぎつね18」「ぎんぎつね19」「ぎんぎつね20」「ぎんぎつね21」「ぎんぎつね22」「ぎんぎつね23」「ぎんぎつね24」「ぎんぎつね25」「ぎんぎつね26」「ぎんぎつね27」「ぎんぎつね28」「ぎんぎつね29」「ぎんぎつね30」「ぎんぎつね31」「ぎんぎつね32」「ぎんぎつね33」「ぎんぎつね34」「ぎんぎつね35」「ぎんぎつね36」「ぎんぎつね37」「ぎんぎつね38」「ぎんぎつね39」「ぎんぎつね40」「ぎんぎつね41」「ぎんぎつね42」「ぎんぎつね43」「ぎんぎつね44」「ぎんぎつね45」「ぎんぎつね46」「ぎんぎつね47」「ぎんぎつね48」「ぎんぎつね49」「ぎんぎつね50」「ぎんぎつね51」「ぎんぎつね52」「ぎんぎつね53」「ぎんぎつね54」「ぎんぎつね55」「ぎんぎつね56」「ぎんぎつね57」「ぎんぎつね58」「ぎんぎつね59」「ぎんぎつね60」「ぎんぎつね61」「ぎんぎつね62」「ぎんぎつね63」「ぎんぎつね64」「ぎんぎつね65」「ぎんぎつね66」「ぎんぎつね67」「ぎんぎつね68」「ぎんぎつね69」「ぎんぎつね70」「ぎんぎつね71」「ぎんぎつね72」「ぎんぎつね73」「ぎんぎつね74」「ぎんぎつね75」「ぎんぎつね76」「ぎんぎつね77」「ぎんぎつね78」「ぎんぎつね79」「ぎんぎつね80」「ぎんぎつね81」「ぎんぎつね82」「ぎんぎつね83」「ぎんぎつね84」「ぎんぎつね85」「ぎんぎつね86」「ぎんぎつね87」「ぎんぎつね88」「ぎんぎつね89」「ぎんぎつね90」「ぎんぎつね91」「ぎんぎつね92」「ぎんぎつね93」「ぎんぎつね94」「ぎんぎつね95」「ぎんぎつね96」「ぎんぎつね97」「ぎんぎつね98」「ぎんぎつね99」「ぎんぎつね100」「ぎんぎつね101」「ぎんぎつね102」「ぎんぎつね103」「ぎんぎつね104」「ぎんぎつね105」「ぎんぎつね106」「ぎんぎつね107」「ぎんぎつね108」「ぎんぎつね109」「ぎんぎつね110」「ぎんぎつね111」「ぎんぎつね112」「ぎんぎつね113」「ぎんぎつね114」「ぎんぎつね115」「ぎんぎつね116」「ぎんぎつね117」「ぎんぎつね118」「ぎんぎつね119」「ぎんぎつね120」「ぎんぎつね121」「ぎんぎつね122」「ぎんぎつね123」「ぎんぎつね124」「ぎんぎつね125」「ぎんぎつね126」「ぎんぎつね127」「ぎんぎつね128」「ぎんぎつね129」「ぎんぎつね130」「ぎんぎつね131」「ぎんぎつね132」「ぎんぎつね133」「ぎんぎつね134」「ぎんぎつね135」「ぎんぎつね136」「ぎんぎつね137」「ぎんぎつね138」「ぎんぎつね139」「ぎんぎつね140」「ぎんぎつね141」「ぎんぎつね142」「ぎんぎつね143」「ぎんぎつね144」「ぎんぎつね145」「ぎんぎつね146」「ぎんぎつね147」「ぎんぎつね148」「ぎんぎつね149」「ぎんぎつね150」「ぎんぎつね151」「ぎんぎつね152」「ぎんぎつね153」「ぎんぎつね154」「ぎんぎつね155」「ぎんぎつね156」「ぎんぎつね157」「ぎんぎつね158」「ぎんぎつね159」「ぎんぎつね160」「ぎんぎつね161」「ぎんぎつね162」「ぎんぎつね163」「ぎんぎつね164」「ぎんぎつね165」「ぎんぎつね166」「ぎんぎつね167」「ぎんぎつね168」「ぎんぎつね169」「ぎんぎつね170」「ぎんぎつね171」「ぎんぎつね172」「ぎんぎつね173」「ぎんぎつね174」「ぎんぎつね175」「ぎんぎつね176」「ぎんぎつね177」「ぎんぎつね178」「ぎんぎつね179」「ぎんぎつね180」「ぎんぎつね181」「ぎんぎつね182」「ぎんぎつね183」「ぎんぎつね184」「ぎんぎつね185」「ぎんぎつね186」「ぎんぎつね187」「ぎんぎつね188」「ぎんぎつね189」「ぎんぎつね190」「ぎんぎつね191」「ぎんぎつね192」「ぎんぎつね193」「ぎんぎつね194」「ぎんぎつね195」「ぎんぎつね196」「ぎんぎつね197」「ぎんぎつね198」「ぎんぎつね199」「ぎんぎつね200」「ぎんぎつね201」「ぎんぎつね202」「ぎんぎつね203」「ぎんぎつね204」「ぎんぎつね205」「ぎんぎつね206」「ぎんぎつね207」「ぎんぎつね208」「ぎんぎつね209」「ぎんぎつね210」「ぎんぎつね211」「ぎんぎつね212」「ぎんぎつね213」「ぎんぎつね214」「ぎんぎつね215」「ぎんぎつね216」「ぎんぎつね217」「ぎんぎつね218」「ぎんぎつね219」「ぎんぎつね220」「ぎんぎつね221」「ぎんぎつね222」「ぎんぎつね223」「ぎんぎつね224」「ぎんぎつね225」「ぎんぎつね226」「ぎんぎつね227」「ぎんぎつね228」「ぎんぎつね229」「ぎんぎつね230」「ぎんぎつね231」「ぎんぎつね232」「ぎんぎつね233」「ぎんぎつね234」「ぎんぎつね235」「ぎんぎつね236」「ぎんぎつね237」「ぎんぎつね238」「ぎんぎつね239」「ぎんぎつね240」「ぎんぎつね241」「ぎんぎつね242」「ぎんぎつね243」「ぎんぎつね244」「ぎんぎつね245」「ぎんぎつね246」「ぎんぎつね247」「ぎんぎつね248」「ぎんぎつね249」「ぎんぎつね250」「ぎんぎつね251」「ぎんぎつね252」「ぎんぎつね253」「ぎんぎつね254」「ぎんぎつね255」「ぎんぎつね256」「ぎんぎつね257」「ぎんぎつね258」「ぎんぎつね259」「ぎんぎつね260」「ぎんぎつね261」「ぎんぎつね262」「ぎんぎつね263」「ぎんぎつね264」「ぎんぎつね265」「ぎんぎつね266」「ぎんぎつね267」「ぎんぎつね268」「ぎんぎつね269」「ぎんぎつね270」「ぎんぎつね271」「ぎんぎつね272」「ぎんぎつね273」「ぎんぎつね274」「ぎんぎつね275」「ぎんぎつね276」「ぎんぎつね277」「ぎんぎつね278」「ぎんぎつね279」「ぎんぎつね280」「ぎんぎつね281」「ぎんぎつね282」「ぎんぎつね283」「ぎんぎつね284」「ぎんぎつね285」「ぎんぎつね286」「ぎんぎつね287」「ぎんぎつね288」「ぎんぎつね289」「ぎんぎつね290」「ぎんぎつね291」「ぎんぎつね292」「ぎんぎつね293」「ぎんぎつね294」「ぎんぎつね295」「ぎんぎつね296」「ぎんぎつね297」「ぎんぎつね298」「ぎんぎつね299」「ぎんぎつね300」「ぎんぎつね301」「ぎんぎつね302」「ぎんぎつね303」「ぎんぎつね304」「ぎんぎつね305」「ぎんぎつね306」「ぎんぎつね307」「ぎんぎつね308」「ぎんぎつね309」「ぎんぎつね310」「ぎんぎつね311」「ぎんぎつね312」「ぎんぎつね313」「ぎんぎつね314」「ぎんぎつね315」「ぎんぎつね316」「ぎんぎつね317」「ぎんぎつね318」「ぎんぎつね319」「ぎんぎつね320」「ぎんぎつね321」「ぎんぎつね322」「ぎんぎつね323」「ぎんぎつね324」「ぎんぎつね325」「ぎんぎつね326」「ぎんぎつね327」「ぎんぎつね328」「ぎんぎつね329」「ぎんぎつね330」「ぎんぎつね331」「ぎんぎつね332」「ぎんぎつね333」「ぎんぎつね334」「ぎんぎつね335」「ぎんぎつね336」「ぎんぎつね337」「ぎんぎつね338」「ぎんぎつね339」「ぎんぎつね340」「ぎんぎつね341」「ぎんぎつね342」「ぎんぎつね343」「ぎんぎつね344」「ぎんぎつね345」「ぎんぎつね346」「ぎんぎつね347」「ぎんぎつね348」「ぎんぎつね349」「ぎんぎつね350」「ぎんぎつね351」「ぎんぎつね352」「ぎんぎつね353」「ぎんぎつね354」「ぎんぎつね355」「ぎんぎつね356」「ぎんぎつね357」「ぎんぎつね358」「ぎんぎつね359」「ぎんぎつね360」「ぎんぎつね361」「ぎんぎつね362」「ぎんぎつね363」「ぎんぎつね364」「ぎんぎつね365」「ぎんぎつね366」「ぎんぎつね367」「ぎんぎつね368」「ぎんぎつね369」「ぎんぎつね370」「ぎんぎつね371」「ぎんぎつね372」「ぎんぎつね373」「ぎんぎつね374」「ぎんぎつね375」「ぎんぎつね376」「ぎんぎつね377」「ぎんぎつね378」「ぎんぎつね379」「ぎんぎつね380」「ぎんぎつね381」「ぎんぎつね382」「ぎんぎつね383」「ぎんぎつね384」「ぎんぎつね385」「ぎんぎつね386」「ぎんぎつね387」「ぎんぎつね388」「ぎんぎつね389」「ぎんぎつね390」「ぎんぎつね391」「ぎんぎつね392」「ぎんぎつね393」「ぎんぎつね394」「ぎんぎつね395」「ぎんぎつね396」「ぎんぎつね397」「ぎんぎつね398」「ぎんぎつね399」「ぎんぎつね400」「ぎんぎつね401」「ぎんぎつね402」「ぎんぎつね403」「ぎんぎつね404」「ぎんぎつね405」「ぎんぎつね406」「ぎんぎつね407」「ぎんぎつね408」「ぎんぎつね409」「ぎんぎつね410」「ぎんぎつね411」「ぎんぎつね412」「ぎんぎつね413」「ぎんぎつね414」「ぎんぎつね415」「ぎんぎつね416」「ぎんぎつね417」「ぎんぎつね418」「ぎんぎつね419」「ぎんぎつね420」「ぎんぎつね421」「ぎんぎつね422」「ぎんぎつね423」「ぎんぎつね424」「ぎんぎつね425」「ぎんぎつね426」「ぎんぎつね427」「ぎんぎつね428」「ぎんぎつね429」「ぎんぎつね430」「ぎんぎつね431」「ぎんぎつね432」「ぎんぎつね433」「ぎんぎつね434」「ぎんぎつね435」「ぎんぎつね436」「ぎんぎつね437」「ぎんぎつね438」「ぎんぎつね439」「ぎんぎつね440」「ぎんぎつね441」「ぎんぎつね442」「ぎんぎつね443」「ぎんぎつね444」「ぎんぎつね445」「ぎんぎつね446」「ぎんぎつね447」「ぎんぎつね448」「ぎんぎつね449」「ぎんぎつね450」「ぎんぎつね451」「ぎんぎつね452」「ぎんぎつね453」「ぎんぎつね454」「ぎんぎつね455」「ぎんぎつね456」「ぎんぎつね457」「ぎんぎつね458」「ぎんぎつね459」「ぎんぎつね460」「ぎんぎつね461」「ぎんぎつね462」「ぎんぎつね463」「ぎんぎつね464」「ぎんぎつね465」「ぎんぎつね466」「ぎんぎつね467」「ぎんぎつね468」「ぎんぎつね469」「ぎんぎつね470」「ぎんぎつね471」「ぎんぎつね472」「ぎんぎつね473」「ぎんぎつね474」「ぎんぎつね475」「ぎんぎつね476」「ぎんぎつね477」「ぎんぎつね478」「ぎんぎつね479」「ぎんぎつね480」「ぎんぎつね481」「ぎんぎつね482」「ぎんぎつね483」「ぎんぎつね484」「ぎんぎつね485」「ぎんぎつね486」「ぎんぎつね487」「ぎんぎつね488」「ぎんぎつね489」「ぎんぎつね490」「ぎんぎつね491」「ぎんぎつね492」「ぎんぎつね493」「ぎんぎつね494」「ぎんぎつね495」「ぎんぎつね496」「ぎんぎつね497」「ぎんぎつね498」「ぎんぎつね499」「ぎんぎつね500」「ぎんぎつね501」「ぎんぎつね502」「ぎんぎつね503」「ぎんぎつね504」「ぎんぎつね505」「ぎんぎつね506」「ぎんぎつね507」「ぎんぎつね508」「ぎんぎつね509」「ぎんぎつね510」「ぎんぎつね511」「ぎんぎつね512」「ぎんぎつね513」「ぎんぎつね514」「ぎんぎつね515」「ぎんぎつね516」「ぎんぎつね517」「ぎんぎつね518」「ぎんぎつね519」「ぎんぎつね520」「ぎんぎつね521」「ぎんぎつね522」「ぎんぎつね523」「ぎんぎつね524」「ぎんぎつね525」「ぎんぎつね526」「ぎんぎつね527」「ぎんぎつね528」「ぎんぎつね529」「ぎんぎつね530」「ぎんぎつね531」「ぎんぎつね532」「ぎんぎつね533」「ぎんぎつね534」「ぎんぎつね535」「ぎんぎつね536」「ぎんぎつね537」「ぎんぎつね538」「ぎんぎつね539」「ぎんぎつね540」「ぎんぎつね541」「ぎんぎつね542」「ぎんぎつね543」「ぎんぎつね544」「ぎんぎつね545」「ぎんぎつね546」「ぎんぎつね547」「ぎんぎつね548」「ぎんぎつね549」「ぎんぎつね550」「ぎんぎつね551」「ぎんぎつね552」「ぎんぎつね553」「ぎんぎつね554」「ぎんぎつね555」「ぎんぎつね556」「ぎんぎつね557」「ぎんぎつね558」「ぎんぎつね559」「ぎんぎつね560」「ぎんぎつね561」「ぎんぎつね562」「ぎんぎつね563」「ぎんぎつね564」「ぎんぎつね565」「ぎんぎつね566」「ぎんぎつね567」「ぎんぎつね568」「ぎんぎつね569」「ぎんぎつね570」「ぎんぎつね571」「ぎんぎつね572」「ぎんぎつね573」「ぎんぎつね574」「ぎんぎつね575」「ぎんぎつね576」「ぎんぎつね577」「ぎんぎつね578」「ぎんぎつね579」「ぎんぎつね580」「ぎんぎつね581」「ぎんぎつね582」「ぎんぎつね583」「ぎんぎつね584」「ぎんぎつね585」「ぎんぎつね586」「ぎんぎつね587」「ぎんぎつね588」「ぎんぎつね589」「ぎんぎつね590」「ぎんぎつね591」「ぎんぎつね592」「ぎんぎつね593」「ぎんぎつね594」「ぎんぎつね595」「ぎんぎつね596」「ぎんぎつね597」「ぎんぎつね598」「ぎんぎつね599」「ぎんぎつね600」「ぎんぎつね601」「ぎんぎつね602」「ぎんぎつね603」「ぎんぎつね604」「ぎんぎつね605」「ぎんぎつね606」「ぎんぎつね607」「ぎんぎつね608」「ぎんぎつね609」「ぎんぎつね610」「ぎんぎつね611」「ぎんぎつね612」「ぎんぎつね613」「ぎんぎつね614」「ぎんぎつね615」「ぎんぎつね616」「ぎんぎつね617」「ぎんぎつね618」「ぎんぎつね619」「ぎんぎつね620」「ぎんぎつね621」「ぎんぎつね622」「ぎんぎつね623」「ぎんぎつね624」「ぎんぎつね625」「ぎんぎつね626」「ぎんぎつね627」「ぎんぎつね628」「ぎんぎつね629」「ぎんぎつね630」「ぎんぎつね631」「ぎんぎつね632」「ぎんぎつね633」「ぎんぎつね634」「ぎんぎつね635」「ぎんぎつね636」「ぎんぎつね637」「ぎんぎつね638」「ぎんぎつね639」「ぎんぎつね640」「ぎんぎつね641」「ぎんぎつね642」「ぎんぎつね643」「ぎんぎつね644」「ぎんぎつね645」「ぎんぎつね646」「ぎんぎつね647」「ぎんぎつね648」「ぎんぎつね649」「ぎんぎつね650」「ぎんぎつね651」「ぎんぎつね652」「ぎんぎつね653」「ぎんぎつね654」「ぎんぎつね655」「ぎんぎつね656」「ぎんぎつね657」「ぎんぎつね658」「ぎんぎつね659」「ぎんぎつね660」「ぎんぎつね661」「ぎんぎつね662」「ぎんぎつね663」「ぎんぎつね664」「ぎんぎつね665」「ぎんぎつね666」「ぎんぎつね667」「ぎんぎつね668」「ぎんぎつね669」「ぎんぎつね670」「ぎんぎつね671」「ぎんぎつね672」「ぎんぎつね673」「ぎんぎつね674」「ぎんぎつね675」「ぎんぎつね676」「ぎんぎつね677」「ぎんぎつね678」「ぎんぎつね679」「ぎんぎつね680」「ぎんぎつね681」「ぎんぎつね682」「ぎんぎつね683」「ぎんぎつね684」「ぎんぎつね685」「ぎんぎつね686」「ぎんぎつね687」「ぎんぎつね688」「ぎんぎつね689」「ぎんぎつね690」「ぎんぎつね691」「ぎんぎつね692」「ぎんぎつね693」「ぎんぎつね694」「ぎんぎつね695」「ぎんぎつね696」「ぎんぎつね697」「ぎんぎつね698」「ぎんぎつね699」「ぎんぎつね700」「ぎんぎつね701」「ぎんぎつね702」「ぎんぎつね703」「ぎんぎつね704」「ぎんぎつね705」「ぎんぎつね706」「ぎんぎつね707」「ぎんぎつね708」「ぎんぎつね709」「ぎんぎつね710」「ぎんぎつね711」「ぎんぎつね712」「ぎんぎつね713」「ぎんぎつね714」「ぎんぎつね715」「ぎんぎつね716」「ぎんぎつね717」「ぎんぎつね718」「ぎんぎつね719」「ぎんぎつね720」「ぎんぎつね721」「ぎんぎつね722」「ぎんぎつね723」「ぎんぎつね724」「ぎんぎつね725」「ぎんぎつね726」「ぎんぎつね727」「ぎんぎつね728」「ぎんぎつね729」「ぎんぎつね730」「ぎんぎつね731」「ぎんぎつね732」「ぎんぎつね733」「ぎんぎつね734」「ぎんぎつね735」「ぎんぎつね736」「ぎんぎつね737」「ぎんぎつね738」「ぎんぎつね739」「ぎんぎつね740」「ぎんぎつね741」「ぎんぎつね742」「ぎんぎつね743」「ぎんぎつね744」「ぎんぎつね745」「ぎんぎつね746」「ぎんぎつね747」「ぎんぎつね748」「ぎんぎつね749」「ぎんぎつね750」「ぎんぎつね751」「ぎんぎつね752」「ぎんぎつね753」「ぎんぎつね754」「ぎんぎつね755」「ぎんぎつね756」「ぎんぎつね757」「ぎんぎつね758」「ぎんぎつね759」「ぎんぎつね760」「ぎんぎつね761」「ぎんぎつね762」「ぎんぎつね763」「ぎんぎつね764」「ぎんぎつね765」「ぎんぎつね766」「ぎんぎつね767」「ぎんぎつね768」「ぎんぎつね769」「ぎんぎつね770」「ぎんぎつね771」「ぎんぎつね772」「ぎんぎつね773」「ぎんぎつね774」「ぎんぎつね775」「ぎんぎつね776」「ぎんぎつね777」「ぎんぎつね778」「ぎんぎつね779」「ぎんぎつね780」「ぎんぎつね781」「ぎんぎつね782」「ぎんぎつね783」「ぎんぎつね784」「ぎんぎつね785」「ぎんぎつね786」「ぎんぎつね787」「ぎんぎつね788」「ぎんぎつね789」「ぎんぎつね790」「ぎんぎつね791」「ぎんぎつね792」「ぎんぎつね793」「ぎんぎつね794」「ぎんぎつね795」「ぎんぎつね796」「ぎんぎつね797」「ぎんぎつね798」「ぎんぎつね799」「ぎんぎつね800」「ぎんぎつね801」「ぎんぎつね802」「ぎんぎつね803」「ぎんぎつね804」「ぎんぎつね805」「ぎんぎつね806」「ぎんぎつね807」「ぎんぎつね808」「ぎんぎつね809」「ぎんぎつね810」「ぎんぎつね811」「ぎんぎつね812」「ぎんぎつね813」「ぎんぎつね814」「ぎんぎつね815」「ぎんぎつね816」「ぎんぎつね817」「ぎんぎつね818」「ぎんぎつね819」「ぎんぎつね820」「ぎんぎつね821」「ぎんぎつね822」「ぎんぎつね823」「ぎんぎつね824」「ぎんぎつね825」「ぎんぎつね826」「ぎんぎつね827」「ぎんぎつね828」「ぎんぎつね829」「ぎんぎつね830」「ぎんぎつね831」「ぎんぎつね832」「ぎんぎつね833」「ぎんぎつね834」「ぎんぎつね835」「ぎんぎつね836」「ぎんぎつね837」「ぎんぎつね838」「ぎんぎつね839」「ぎんぎつね840」「ぎんぎつね841」「ぎんぎつね842」「ぎんぎつね843」「ぎんぎつね844」「ぎんぎつね845」「ぎんぎつね846」「ぎんぎつね847」「ぎんぎつね848」「ぎんぎつね849」「ぎんぎつね850」「ぎんぎつね851」「ぎんぎつね852」「ぎんぎつね853」「ぎんぎつね854」「ぎんぎつね855」「ぎんぎつね856」「ぎんぎつね857」「ぎんぎつね858」「ぎんぎつね859」「ぎんぎつね860」「ぎんぎつね861」「ぎんぎつね862」「ぎんぎつね863」「ぎんぎつね864」「ぎんぎつね865」「ぎんぎつね866」「ぎんぎつね867」「ぎんぎつね868」「ぎんぎつね869」「ぎんぎつね870」「ぎんぎつね871」「ぎんぎつね872」「ぎんぎつね873」「ぎんぎつね874」「ぎんぎつね875」「ぎんぎつね876」「ぎんぎつね877」「ぎんぎつね878」「ぎんぎつね879」「ぎんぎつね880」「ぎんぎつね881」「ぎんぎつね882」「ぎんぎつね883」「ぎんぎつね884」「ぎんぎつね885」「ぎんぎつね886」「ぎんぎつね887」「ぎんぎつね888」「ぎんぎつね889」「ぎんぎつね890」「ぎんぎつね891」「ぎんぎつね892」「ぎんぎつね893」「ぎんぎつね894」「ぎんぎつね895」「ぎんぎつね896」「ぎんぎつね897」「ぎんぎつね898」「ぎんぎつね899」「ぎんぎつね900」「ぎんぎつね901」「ぎんぎつね902」「ぎんぎつね903」「ぎんぎつね904」「ぎんぎつね905」「ぎんぎつね906」「ぎんぎつね907」「ぎんぎつね908」「ぎんぎつね909」「ぎんぎつね910」「ぎんぎつね911」「ぎんぎつね912」「ぎんぎつね913」「ぎんぎつね914」「ぎんぎつね915」「ぎんぎつね916」「ぎんぎつね917」「ぎんぎつね918」「ぎんぎつね919」「ぎんぎつね920」「ぎんぎつね921」「ぎんぎつね922」「ぎんぎつね923」「ぎんぎつね924」「ぎんぎつね925」「ぎんぎつね926」「ぎんぎつね927」「ぎんぎつね928」「ぎんぎつね929」「ぎんぎつね930」「ぎんぎつね931」「ぎんぎつね932」「ぎんぎつね933」「ぎんぎつね934」「ぎんぎつね935」「ぎんぎつね936」「ぎんぎつね937」「ぎんぎつね938」「ぎんぎつね939」「ぎんぎつね940」「ぎんぎつね941」「ぎんぎつね942」「ぎんぎつね943」「ぎんぎつね944」「ぎんぎつね945」「ぎんぎつね946」「ぎんぎつね947」「ぎんぎつね948」「ぎんぎつね949」「ぎんぎつね950」「ぎんぎつね951」「ぎんぎつね952」「ぎんぎつね953」「ぎんぎつね954」「ぎんぎつね955」「ぎんぎつね956」「ぎんぎつね957」「ぎんぎつね958」「ぎんぎつね959」「ぎんぎつね960」「ぎんぎつね961」「ぎんぎつね962」「ぎんぎつね963」「ぎんぎつね964」「ぎんぎつね965」「ぎんぎつね966」「ぎんぎつね967」「ぎんぎつね968」「ぎんぎつね969」「ぎんぎつね970」「ぎんぎつね971」「ぎんぎつね972」「ぎんぎつね973」「ぎんぎつね974」「ぎんぎつね975」「ぎんぎつね976」「ぎんぎつね977」「ぎんぎつね978」「ぎんぎつね979」「ぎんぎつね980」「ぎんぎつね981」「ぎんぎつね982」「ぎんぎつね983」「ぎんぎつね984」「ぎんぎつね985」「ぎんぎつね986」「ぎんぎつね987」「ぎんぎつね988」「ぎんぎつね989」「ぎんぎつね990」「ぎんぎつね991」「ぎんぎつね992」「ぎんぎつね993」「ぎんぎつね994」「ぎんぎつね995」「ぎんぎつね996」「ぎんぎつね997」「ぎんぎつね998」「ぎんぎつね999」「ぎんぎつね1000」

ョン、ピアノバージョンなど、いろんなバージョンがありました。もちろん通常の何倍もの労力はかかるのですが、その分、密度の高い曲ができたと思います。永野監督が映像とのマッチングをこだわりぬいて選んだ楽曲が使用されていて、本当にぜいたくに作られた『映画音楽』になりました。

また、アナログの質感を、という永野監督からのオーダーを受け、デジタルでアナログのシミュレーションをするのはやめようと思ったんです。アナログでしか出せない質感というのは確実にあるので、すべてアナログの機材を通して音を出しました。デジタルですべてできてしまう時代に、生楽器で演奏し、アナログの質感を表現した楽曲を作り上げていきました。

永野監督は、今回はアニメーション映画を作っていましたが、やはりロックをやっている方だと思うんです。なので、永野監督のスピリッツ、ライブ感をできるだけ取り入れました。実際に2曲、ベースも弾いてもらっていますしね（笑）。

最後まで、永野監督のこだわりが貫かれた楽曲ばかりです。映画とともに楽しんでいただければ。

大地の香りがする
素朴なイメージと
〝ゴティックメード〟と
呼ばれる兵器＝ロボット。
両極端なコントラストが
「GTM」音楽の骨格

音楽

長岡成貢

僕の生まれ故郷である伊勢では毎年、「斎王さん」（注※）をお祀りした「斎王まつり」というのをやっているんです。'04年に「斎王まつり」の前夜祭で、僕のコンサートをやらせていただいたんですけど、ボーカルに川村万梨阿さんに来ていただいて、すばらしいステージになったんです。「斎宮」という、斎王が住んでいた遺跡があって、そこの広大な敷地内に櫓を組んでのコンサートでした。夕暮れ時から始めて、山の端からだんだんと茜色になっていくのがちょうどステージの上から見えて、あの日の空気は不思議でしたね。そのコンサートを永野護監督が見にきてくださっていて。そこで監督に何かが〝降りてきた〟と（笑）。伊勢での体験から今回の「ゴティックメード（以下GTM）」の核になるようなアイデアが浮かんできたそうなんです。斎王が女官や官人を従えての、京の都から伊勢までの旅路を「群行」と呼ぶんですが、永野さんはそこからお話の内容を広げられていったようです。それから何年か経って、監督からご連絡をいただいて、「音楽やって。よろしく！」と（笑）。そういうきっかけだったんですね、最初。

曲作りは始めに何枚かイラストを拝見して、それからシナリオが来て、全体の流れがわかってきて。そのころに監督から、作品の核となる主題歌をお願いされました。主題歌を含む3曲が万梨阿さんの作詞だったのですが、「ベリンの数え歌」は彼女の詞が始めにあったので、曲ができるのも早かったですね。万梨阿さんがもっていることばの世界観が独特なので、ことばのリズムからすぐにできました。万梨阿さんとはずっといっしょに音楽をつくってきていて、彼女のことばや声からつくられる〝万梨阿ワールド〟が、最終的にどういうものになるか、完成形が見えるんです。音数は少なく、ひとつのことばを伸ばす〝間〟のある世界。万梨阿さんは〝空間〟をつくることができる声の持ち主でもあって、歌っていなくても〝間〟がもつんです。なかなかできないんですよ。たいていは〝間〟がもたなくて、アレンジなどで埋めてあげないと楽曲が成立しない。「GTM」は大地があって、空間がすごく広がっている作品でもあるので、川村万梨阿というアーティストにピッタリですよね。

BGMについては全体でいうと、物語を取り巻いている空間、広い大地や風、地球のどこかに似ているけど不思議な世界観をまず音で表現する。その骨格をどううつくり上げるか、模索している時間が

牧歌的な響きとテクノやシンセサイザーといった打ち込み系の音のコントラストが世界に共存するそこに行きつくまでがたいへんでした

●ながおか・せいこう／作詞家、アレンジャー、プロデューサー、アニメ、実写映画、テレビドラマなどで数多くの作品の音楽を制作。嵐やEXILEなどミュージシャンへの楽曲提供を行なうほか、ソロ活動でも国内外で高い評価を受けている

非常に長かった。作品として統一感をもたせなきゃいけないと思えば思うほど、うまくいかない。大地の香りがする素朴なイメージと、〝ゴティックメード〟と呼ばれる兵器＝ロボットという、両極端なコントラストがこの作品の骨格なのかな、というところに落ち着くまでずいぶん時間がかかりました。自分の作曲家人生の中でいちばん悩んだかも知れない。いちばん煮詰まりました（笑）。

　オープニングの「ベリンのテーマ」などは、民族音楽のような土の香りがする、牧歌的な響きにしています。最初に監督のほうから作曲のお話をいただいたときに、「たとえば中東やアジアの楽器を使ってみたらどうかな。必ずしもそれが正しいかどうかわからないんだけれども、そういうイメージがあるんだよね」とは言われていたんです。だから監督の中に響いている、エスニックな風趣がベースになっているのだと思います。GTMのイメージボードや作品の舞台にもそんなムードがあったと思うので、メロディをつけるときにもどこかで意識してましたね。

　カイゼリン起動のシーンで使用された「GTM・カイゼリン」は、完成させるまで監督と何度もやりとりをしました。フィルムスコアリングを、映像にバッチリ合わせながらつくるのがベストなんですが、映像も同時進行で制作してますからそうもいかない。カイゼリンのスピード感やパワー感を表現するのに従来のやり方ではいけないとわかっていたのですが、どういう音をつければいいのか。模索する中でオープニングのような牧歌的な響きとは反対側の、テクノやシンセサイザーといった打ち込み系の音を「GTM」の世界へもってきたときに、両方のコントラストがはっきりした。そこに行き着くまでがたいへんでしたね。

　永野監督がずっとおっしゃっていたのは「とにかく『GTM』を決定づける〝メロディ〟が欲しいんだ」と。サウンドは二の次で、作品を印象づけるいくつかのメロディを骨格にしたいと、とても明確な指示が最初からありました。サウンドだと抽象的で、人によって解釈がそれぞれ違いますよね。でもメロディはみんなの共通言語になっていく。たいへんでしたが、スタッフ皆さんの力をお借りしてなんとか最終的には乗り越えられました。

注※「斎王」とは天皇に代わり天照大神に仕えた皇女のことで、「斎王制度」として西暦672～1330年まで、約660年続いた。斎王は天皇が即位することに未婚の皇族女性の中から選ばれ、京の都から伊勢へ派遣されていった。記録では斎王は60代あまり続いたとされている

永野監督は最初から明確な音響イメージをもたれていたので、迷いなく音づくりができました

音響・効果

坂口由洋

●さかぐち・よしひろ／スーパーヴァイジング・サウンドエディター。「ルパン三世～峰不二子という女」「sPEEDものの け島のナキ」「STEAM BOY」「ジュブナイル」など数多くの作品に携わる

今回、私が参加するチャンスをいただけたのは、以前仕事でごいっしょさせていただいたプロデューサーの富樫（真）さんからお話しがあったことからでした。永野監督とは同世代で、ともに黎明期のゲーム業界に深く関わりがあるってことで話が合い、すぐに意気投合することができました。監督はすべてのことに明確な音響イメージをもたれていたので、迷いなく音づくりに取りかかれました。1回目は永野監督のもっているイメージの方向性を探る感じで、2回目は1回目で出した結論を反映させながら、さらに幅を広げる感じで、3回目にはそれまでの打合せで絞り込んだフォーカスを、さらに監督の思惑に対してピントを合わせるという感じでしたが、特にメカの音を監督のイメージにいちばん合う音で表現できたのは3回目でした。

私たちの作業ステップは物音をつくる作業の前に、まず全部のシーンの空間の大きさを背景音としてつくりあげることから始めます。まず部屋の場合、セイラーやシワルベのコクピットがどれくらいの広さか監督に伺い、そのお話を元に人が感じることができる音圧で、それぞれのシーンの空間の広さを調整していきます。外部に出た場合は内部との空間の違いが明確にわかるように調整していきます。そしてやっと実際に音として聴くことができる、小川の音や鳥の鳴き声、メカの出す音、足音などさまざまな音を調整するステップになります。

この作業ステップを行なうことによって、部屋の内部が無音の状態のようでも部屋の大きさを感じることができ、外部に出た場合でも船上、山の上、戦場という空間を体感することができます。この効果は5.1chサウンドだから体感できるんです。5.1chサウンドは音像移動が注目されがちですが、本来は空間を表現することが基本だと思います。劇場だとさらにそれを明確に感じることができるんです。あと監督が「劇場で見て」と言っていたのは、監督が重低音を重視されていて、劇場でないと大音量の重低音を聞くことができないからなんです。本命のカイゼリンの音に関しては、監督からさまざまなイメージを伺いました。「女性の悲鳴のような」起動音からつくりはじめたのですが、これもアフレコのとき、監督が女性声優さんたちの悲鳴を素材として収録してくれていたので、それをドンピシャで使うことができて、ありがたかったです。そうやって監督が具体的なイメージをもっていたからこそ、今までにない音ができあがったのだと思います。

INTERVIEW PART_2

熱を帯びていく会話。ひと言に込められた思い。
個性あふれる声が映画を幾重にも彩った。
声優陣が語る登場キャラクターと物語の世界

歌ったり、
お芝居をさせていただく
という以上に、たとえるならば、
戦友のような立場で
作品に関わりました

ベリン役

川村万梨阿

初めての冒険ともいえる経験でした。作品自体は、音も映像もついて、永野護の作家性を漫画以上に強烈に打ち出したものになっていると思います。そしてこの現場に参加することになって、極力今までは避けていたのですが、初めて「作家・永野護」と相対する必要に迫られてしまったんです。

これが何というか、組みがいのある試合になったなと(笑)。作家の身内でいるということは、結構エネルギーを使うものですね。作品全体を構築する人を支える的なスタンスも必要ですし……。歌ったり、お芝居をさせていただくという以上に、たとえるならば、戦友のような立場で作品に関わりましたという感じです。

ベリンを演じる上では、モチベーションの維持に気を遣いました。役者って、役をもらった直後から、その役に入り込んだり近づいたりしていくものなんです。でも、全貌がつかめないうちからずっと続いていましたから、正しく入り込めているのかわからなくて、不安なところもありました。永野本人に尋ねても、ストーリーテラーとしての意地なのでしょうか、「メインキャストとはいえ、話の内容は明かせない」なんて言われて(笑)。だから、何があっても対処できるような、ニュートラルなところがないといけないんだなと思いながら、ベリンを頭の中で育てていきましたね。それが、06年からですから6年間。熟成させている期間がもどかしいという思いもありました。

ベリンに関しては、アドリブはほとんどありません。私たちはキャラクターの口が動くところでないとセリフを入れられません。そういう意味ではアドリブが入る余地はなく、また入れる必要がない、とてもコントロールされた画面でした。セリフのないところで、息遣いのようなもので行間を表現するという機会はいくつか与えられました。でも、これも入れすぎると過剰になってしまうので、極力入れずに絵にお任せしていました。

ストーリーの中盤くらいまでは、ずっとベリンとトリハロンの会話が続きます。2人の会話のリズムで引っ張っていくお話だから頑張ろう!と、佐々木さんとは話していました。セリフも、自分の口からそのまま出たような感じになれていったので、どこからどこまでが演技だったのかなというのも、今振り返るとわからないくらいです。

06年ごろにシナリオやコンテを読んだときと、実際に画面を見たときでは、印象はほとんど変わりません。それだけ、最初からがっちり描きたいことを固めたうえでシナリオを書いていったのでしょう。シナリオにどんな肉付きや絵をつけていっても、根幹の部分は変わらなかったので、逆に安心して演じていいんだなという気持ちになりましたね。

でも、エンディングのカーテンコールについては、まったく知りませんでした。

今、思うことは「種は届いたでしょうか」ということです。

●かわむら・まりあ／「ファイブスター物語」（ラキシス、「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」（ウェス・バラセ）、「スレイヤーズ」シリーズ（白魔のナーガ）ほか多数出演

ダビングのときに初めて見て「これはいったいどういうことだろう？」と。たぶん、劇場でご覧になったお客さんよりも「やられたー」という思いは大きかったと思います。この人は身内までも欺くのかーと思って（笑）。本当に驚きましたけど、あえて知らない状態でやってほしかったのかなと思うようにしています。あの部分は本編ではないそうなので、ピュアな少年少女のお芝居をしてほしくて、何も言わなかったのかもしれません。

シナリオを読んだとき、そして画面を見たときに思ったのは、空が高くて、ずっと風が吹いているということでした。空気感とでもいうのでしょうか。声優の仕事は口パクがきっちり決まっているので、尺を計算しながらセリフを言うなど、微調微尾コントロールされている部分があります。でも今回は、抽象的な言い方ですが、吹いている風にまかせればいいな〜みたいな、何か不思議な気持ちでやっていましたね。完成した映像を見ると、改めて風の感触や音が感じられて、ああ、自分はカーマインにいるんだなと思いました。

この6年間、「ゴティックメード」に相当なエネルギーを投じてしまったので、まるで自分がカーマインに移住したような気さえします。しばらくもう戻ってこられないんじゃないかと思うくらいです。

今、思うことは「種は届いたでしょうか」ということです。製作が決まってから、完成までの間に震災もありましたし、公私ともにいろいろなことがありました。それでも花は咲くんだと思いつつ頑張ってきて、最後に劇場の鮮やかな解像度で、スクリーンに花びらがバーっと散ったのを見たときには、本当に完成してよかったと思いました。花が咲くということには、報われるという気持ちもありますよね。本当は見てくださる方にそう思ってもらわないといけないのですが、ただただ「花、届け」という、それだけの気持ちを、切に思いました。

特に「空の皇子　花の詩女」の詞には、今まで音楽を続けてきた自分のすべてが入ったかなという感じです。「これがすべてだからもっていって！」くらいの。長くやってきた自分のアニメーション人生、歌ってきた、詞をつくってきたすべてをこの詞に載せたつもりです。

私は今年で、アニメの仕事を始めて30年になります。アニメーションが時代とともに変わっていく中で、幸いにも仕事を続けられていますが、その果てには何があるんだろう？と考えることもあります。この作品を見てくださった方の中には、ずっと昔からおつきあいいただいているような、いっしょに長い旅路を歩いてきた方もたくさんいらっしゃるはず。すべての方の旅路の果てに花が咲きますように、約束の地へたどり着けますようにという祈りを、皆さんに受け取ってもらえたらいいなと思っています。

アフレコ現場には
まさにGTMの世界が
存在していました

トリハロン役

佐々木望

GTM出演に関しては、映画の制作サイドと事務所のほうでスケジュールの調整をしていたので、昔からの友人であるとはいえ、永野（護）監督や川村（万梨阿）さんから僕への直接のコンタクトはなかったんです。だから、トリハロン皇子役に抜擢されたことを僕が知ったのは、2011年夏のイベントでGTMのキャスティングが発表されたというニュースを、インターネットで見た友人に教えられてから（笑）。永野さんとは長くお付き合いさせていただいていますので、初監督の記念すべき作品に、僕も友情出演か何かで、ちらっと出してもらえるのかな？と考えて楽しみにしていたんですが、その記事を読んでみたら、これ主役じゃん！とビックリ（笑）。

あの永野護が監督する角川の大作劇場アニメですし、もしかしたら僕ではなくもっと今の時代の若い声優がトリハロンを演じるほうがいいかもしれないな、自分などでいいのかなと正直思ったんですが、一方で僕をキャスティングしてくださったことは、演者としての腕も鳴りますし、気合も入りますし、幸せを感じました。とはいえ、「永野さんからトリハロンを任されたんだ」という相当な重圧もあって、永野さんにメールしたんです。「たいへん光栄です。でも、僕なんかでよいんですか？」と訊いたら、「あなたのために作ったキャラクター。引き受けてくれて、ありがとう」というお返事をくださったんです。

GTMの収録スタジオは作り手と演者が発する高いエネルギーに満ちていて、アニメの収録なのに、まるで舞台演劇をしているような感覚でした。演者それぞれの言葉がすごくリアルに響いてくるんです。どなたの演技も、アニメに合わせてアフレコでセリフをしゃべってます、という感じがなくて、本当にそれぞれの演者が自分のキャラクターと重なって生きているようなんです。ある程度以上の経験値をもってる演者だと、役のどこかにその人自身のオリジナリティが出ますし、演出側もそれを求めてキャスティングすることもありますが、GTMでの演者とキャラクターの関係は、そういうのとも少し違う不思議なシンクロ感がありました。何度も稽古を重ねて完成していくといったシンクロ感ではなく、その日その時間だけの収録の場なのに最初から自然に存在していた同調感みたいな。その空気の中では、たとえば川村さんは僕にとって川村万梨阿さんじゃなく、ベリンという名の何だか自分とはそりの合わ

僕の声は、トリハロンと永野さんの間をつなげる〝媒介〟だったんだと、思っているんです。

●ささき・のぞむ／Aプロデュース所属。「薄桜鬼」「薄桜鬼 黎明録」「ユリアン＝ミンツ」「DEAR NOTE」「メロ」ほか多数の作品に出演

ない詩女さんだし、僕自身も佐々木望でなくてトリハロンでした。同様に、右を見れば大塚明夫さんでなく僕の頼れる副官・ボットバルトが立っていて、左を見れば大谷育江さんじゃなく小動物ラブが、セリフ以外では日本語をしゃべっているんです（笑）。

アフレコの日、スタジオに入るとすでにそこにはGTMの世界が存在していました。僕たちは永野さんが長年構築されてきた永野護ワールドの中にすっぽり入っているようでした。川村さんは芝居の計算をせずにベリンを演じた、とおっしゃっていましたが、きっと根底には、プロとしての何らかの組み立てをなさってベリンというキャラクターとご自身を重ね、収録に臨まれたんだと思うんです。だけど、最終的にマイクの前で発する言葉や息遣いのリアルさには、計算や組み立ての気配すら窺えない、本当に生きている人がたった今発した本物の言葉として僕の、つまりトリハロンの胸に響いてくるんです。そんなところも、この作品での皆さんの演技がもつ生きた躍動感の一因だと思います。

永野さんが「トリハロンは、のぞみん（佐々木の愛称）で描いたから、オファーを出したときに、受けてもらえなかったらどうしようと思ってたんだよ」っておっしゃってくださって、演者としてはなんとうれしいお言葉であろう、と感激しました。どうやら以前に一緒にお食事をしたときなどに、ずっと僕の様子を観察されていたらしいんです。それをトリハロンのちょっとした仕草や表情に反映させたと後からうかがって、つくづく作家って恐ろしい生き物だなあ、と（笑）。これって、あて書きというのとはちょっと違うんでしょうけど、永野さんは僕の声を思い浮かべながらGTMという作品をつづられていて、それだけでもう本当に光栄なんですが、演技に関しては「普段ののぞみんで演じて」とおっしゃって、うーん、それはまた難しい話でして（笑）。収録の日までは演技について考えを巡らせたこともありましたが、収録では無心で臨んでいました。

僕はトリハロンを演じてみて、逆に彼は永野護監督自身なんだろうな、と考えています。トリハロンの人となりや言葉のひとつひとつは、やっぱり永野護という人間の中から出て来たものだと納得できるんです。だから僕の声は、トリハロンと永野さんの間をつなげる〝媒介〟だったんだと、思っているんです。

平和を祈る立場のベリンと、戦うことが仕事のトリハロンの主張がぶつかり合うのは、現実の世界と同じだと思います

ラブ役

大谷育江

●おおたに・いくえ／マウスプロモーション所属。「ポケットモンスター」（ピカチュウ）、「ワンピース」（トニートニー・チョッパー）、「スマイルプリキュア！」（キャンディ）、「名探偵コナン」（円谷光彦）ほか多数出演

GTMは、収録のときもしっかりと本編に絵が入っていたので、キャラクターの心情も把握しやすくて、すっと物語の中に入っていけました。きっとよい作品になるだろうなって思ってたんです。それで、実際に完成した映像を見せてもらって、私はすごく興奮しちゃって、思わず（川村）万梨阿さんには長文メールを、（佐々木）望くんには名前も告げずに留守電へ「すっごくよかった！」ってメッセージを残しちゃいました（笑）。

じっくりと見ていくと、ベリンとトリハロンが会話を重ねることにお互いが少しずつ変化していくのがわかるんですが、万梨阿さんと望くんがしっかりとその変化を演じ分けているんですね。アフレコのテストのときからそのやり取りをそばで聞いていて、毎回トリハダを立ててたんですよ。主人公なんだからもっとしっかりしてて、人間的な激情を抑えてお行儀よくなりそうなものなんですが、ちゃんと反感には反感をぶつけ合うところが、年相応の若者らしくてよいなあって。女の子としての視点で見てると、もうトリハロンがかわいくって、母性本能をくすぐられるんですが、ベリンも詩女としての振る舞いだけじゃなく、べ～っとやったり、言い負かしてフフンってうれしそうな表情をしてとても魅力的。そんな幼い2人が、背負い切れないものを背負わされて、ぶつかり合いながら互いを認めて成長していく姿が、自然な流れで見られたので、本当に見応えがありました。

カイゼリンの起動音は女性の悲鳴に聴こえるって設定なんですが、実はスタジオにいた女性キャスト全員で、カイゼリンの起動音用に悲鳴を収録したんです。デジタル加工されているので、どれが誰の悲鳴なのかはわからないですが、マイクの前で「ギャアアアア～ッ」って力の限り叫びました（笑）。「もっと短く」とか「もうちょっと伸ばして」とか指示を受けて、それぞれに何パターンかを収録しました。私もいろんな声を演じてきてますが、ロボットの起動音はカイゼリンが初めてじゃないかな（笑）。

平和を祈る立場のベリンと、戦うことが仕事のトリハロンの主張がぶつかり合うのは、現実の世界と同じなんです。そんなことを自分でも考えて、誰かと語り合うことのできる作品。立場が違えばいろんな正義がある。かっこいいロボットアニメーションという姿を借りて深いテーマを描き切っているGTMは、きっと後世に残る映画になるに違いないと確信しています。

永野監督は本当の意味で、
〝作品〟をつくろうと考えて
この映画を
送り出したんだなって
実感しました。

マウザー役

三木眞一郎

●声優・ナレーター／81プロデュース所属。「機動戦士ガンダム00」（ロックオン・ストラトス）「銀の匙 Silver Spoon」（御影）「FULLMETAL ALCHEMIST」（ロイ）「鬼物語」（真木志郎）、「薄桜鬼 黎明録」（土方歳三）ほか多数出演

ユーゴ・マウザー教授はかなり長生きしていて、すごい天才なんですよね。なのに、彼があいう言動をしている理由って何だろうと考えたとき、天才ゆえに人間として「育たなかった部分」があるのではと解釈したんです。だからとても喜んだり、とても悔しがったり、普通の人ならスルーできることがスルーできなかったりする。短い時間でしたが、僕と〝彼〟との対話の中で、彼をそう理解しました。良い意味でディープなファンも多いですし、永野監督と川村さんの思いがいっぱい詰まった作品なので、僕はその思いにどう応えればいいのだろう？ということはずっと考えてました。永野監督がメカデザインを担当されていたアニメ作品も観てましたし、「ファイブスター物語」も知っていましたから、アフレコまでに周囲の永野さんのファンに質問したりしながら、世界観を掴んでいった感じです。

「花の詩女　ゴティックメード」という作品は、本当にていねいにつくられている作品です。動きや時間の流れがゆるやかで、派手なアクションだけで見せるのじゃなく、キャラの表情とセリフでしっかりと心情や状況を見せている作品だなって最初に感じました。僕自身、実は作画オタクなんですが、動画の使い方が絶妙なんですよ。アクションも予備動作にじっくり枚数を使って、動きは一瞬って感じに、圧倒的であることを見せる演出がちゃんとなされているんです。

ストーリーも、いがみ合ってた男女が仲よくなって終わりっていうものじゃなく、旅をいっしょにすることによって、大人の事情やドス黒い陰謀など、知りたくないことに気がついてしまって、それでも乗り越えようというお話。「流れる血を減らしましょう」というセリフには本当に心を打たれました。2人が成長したんだなと感じられるよい物語ですよね。

アニメの作り方って、「商品作り」と「作品作り」っていうのがわかれていると思っているんです。商品としてのアニメはターゲットユーザーさえはっきりしていれば、ある程度「人気の脚本家」「人気のアニメーター」「人気の声優」を集めるというハンドリングだけでなんとかなっちゃうんですが、作品としてのアニメをつくろうとすると、まず送り手側の〝思い〟が一番に重要になるんです。この作品では、それを感じさせてもらいました。スタジオには若い役者さんもいたので、「モノを作る空気ってこんな感じなんだよ」って実感してもらいたかったですね。永野監督は本当の意味での〝作品〟をつくろうと考えて送り出したんだなって思います。多くの場合、商品としてつくられたものは作品にはなりませんが、作品としてつくられたものは優秀な商品にもなるんです。GTMはそんな作品なんだと思っています。

この平穏な地にはそぐわない GTMの登場に、なぜか「待ってました!?」と興奮してしまいました。

ツバンツヒ役

三石琴乃

初めてカラーのツバンツヒを見たとき……惚れてしまいました。かわいらしさと美しさ、そして底知れぬ強さにノックダウンです（笑）。彼女がどんな人なのかもっと知りたくなりました。

恥ずかしながら「ファイブスター物語」は詳しく知らなかったのですが、映画は存分に楽しめました。主人公たちの繊細な気持ちの変化や、風に乗って伝わってくる乾いた土、水や草の香りなどすべてがとても気持ちよかったです。それに万梨阿さんの歌も温かく安心感に満ちていて心地よいです。

そしてこの平穏な地にはそぐわない真逆の存在、GTMの登場に、なぜか「待ってました!?」と興奮してしまった私（笑）。

この映画に出演できてとても光栄に思います！　永野監督に感謝です。

●みついし・ことの／ラズリーアロー所属。（美少女戦士セーラームーン（月野うさぎ、「エヴァンゲリヲン新劇場版：Q」（真嗣ミサト）、「スイートプリキュア♪（ハミィ）ほか多数出演

こんな素敵な作品に出演させていただいて光栄です。

アデム役

折笠愛

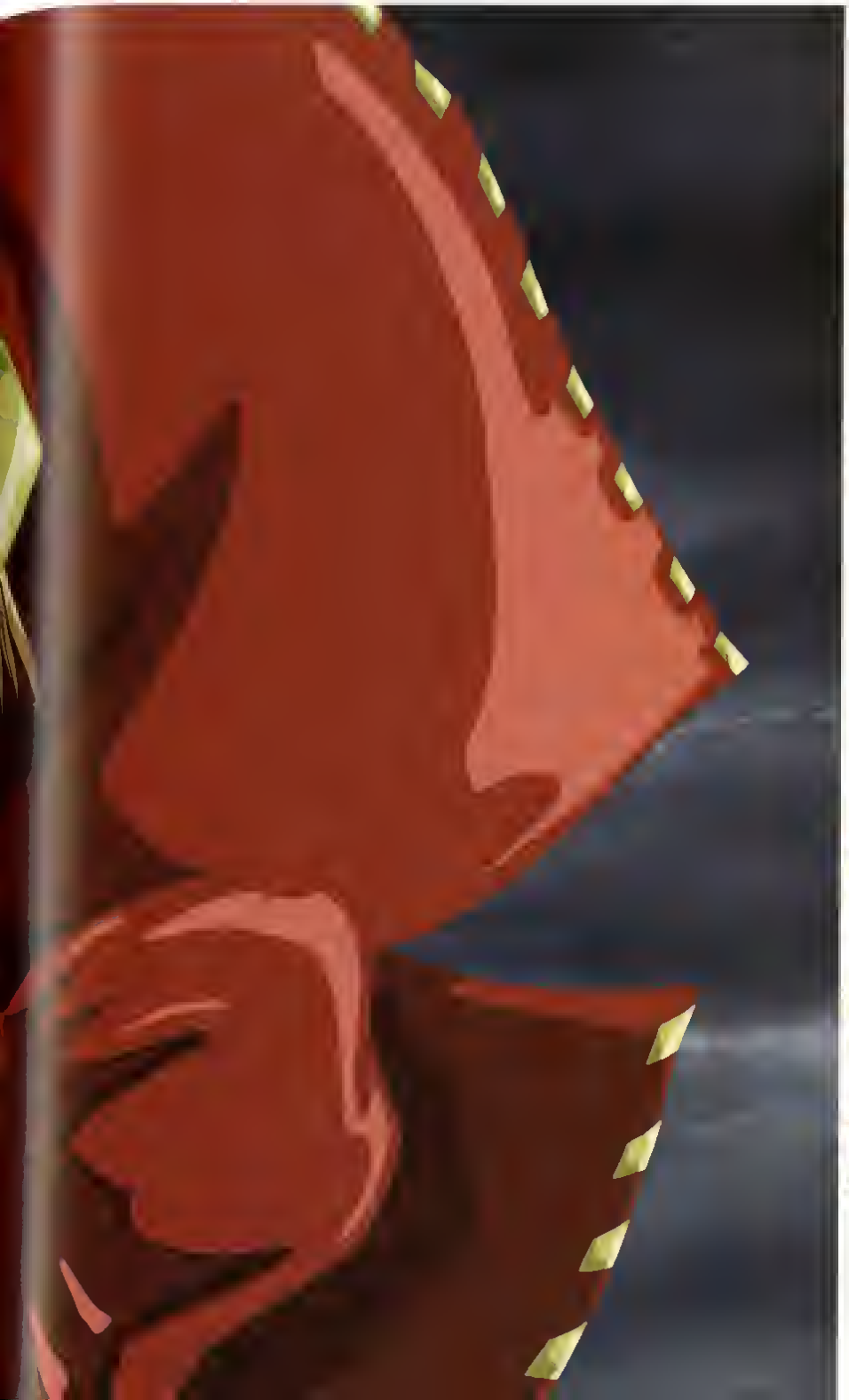
以前、いっしょに収録をしていた面々と、久しぶりにまた現場でいっしょに収録することができて、懐かしく、とっても楽しかったです。

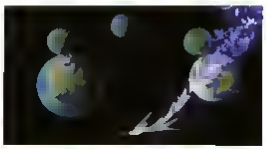
こんな素敵な作品に出演させていただいて光栄です。これからご覧になる皆様には、ぜひ大きな画面で、隅から隅まで観ていただけたらうれしい、そんな作品です！

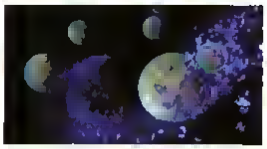
●おりかさ・あい／アクセルワン所属。「機動戦士Vガンダム」（ファラ・グリフォン）、「プラネテス」（フィー）などのアニメのほか、ゲーム、洋画の声優活動などのほか、舞台、歌手として幅広く活躍中。

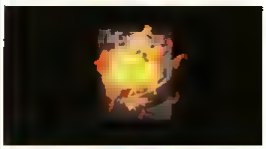
OPENING MOVIE

映画本編が始まる直前に流れ、
一瞬にして観客の心を掴った
あのオープニング映像をここに公開する。









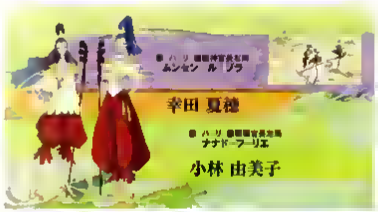
Automatic Flowers Film

CAST & CHARACTERS

主要キャストと主要キャラクターを
エンディングのカットから再構成して掲載。
劇場ではほんの一瞬しか見られなかった
シーンを堪能してほしい。

都 八・リ 護衛神官長 右局
ムンセン・ル・ゾラ
幸田夏穂 Kaho Kohda

都 八・リ 護衛神官長 左局
ナナド・フ・リエ
小林由美子 Yumiko Kobayashi



都 八・リ 最高神官
アデム・ライト・ミカレス
折笠愛 Ai Orikasa

ドナウ帝国　バルバロッサ国王

ボットバルト・デュー・バルバロッサ大王

大塚明夫 Akio Otsuka

システム・カリギュラ GTMガーランド

ユーゴ・マウザー教授

三木眞一郎 Shin-ichiro Miki

システム・カリギュラ GTMガーランド

エルディアイ・ツバンツヒ

三石琴乃 Kotono Mitsuishi

ラブ
ゴッド・オブ・
ファイブスター・ストーリーズ

大谷育江 Ikue Otani

ドナウ帝国皇子

ドナウ・ガァ・トリハロン “サイレン・ザ・グレート” フィルモア1

佐々木望 Nozomu Sasaki

詩女原母　炎の女皇帝
ヘリオス・ナイン・ユニオⅢ
&
花の詩女
ペリン・ラーン
アジェリマグダル・ユニオV

川村万梨阿 Maria Kawamura

角川書店 Newtype・GTM 制作担当
水野 都　　田島 都子

作画セクション

原画
倉島 都由美　佐藤 愛福　神保 洋介　丹澤 学
荒川 真嗣　前澤 弘美　波都 崇　都木 勝太
松原 一之　須永 都太　小野 早香　蒼依 ふたば
福木 敬史

動画
十文字
海野 友美

アニタス神戸
江上 都子　太田 麻美　浦都 都都　田中 里季
合田 桃子　麻神 宏美　河野 歩都　奈都 祐都
小野 佐美　都立 佐保子　的場 都子　肥田 里子
草 真理　井都 都奈　目黒 里沙美　鳥野 和都
都田 里佐恵　立花 希望　品田 都都　竹谷 都司
安都 都子　三谷 鳥史　真木 友都　清水 美場都
鳥井 半人　石谷 都　和田 都洋　神明 大地

マッドハウス
浦野 未美　三島 詠子　都方 歩惟　朝井 尚子
萩田 小都　下田 正太郎　加都 美都　東 亮太
崔 秀　今門 卓也　山岸 都

サンライズ作画部
片山 学　竹都 尚美　地元 都
祝都 由香　又野 都菜

中込 利雀　手島 鳥子　大村 まゆみ　松都 真理子
アレキサンドラ・ワエラウフ　都木 麻紀子　真都 もよ
山田 伸一郎　斉藤 鳥哉　石角 沙美

後都 ひな子　渡辺 妙子　都 都美
スタジオマーク　すたじおガッシュ
DR Movie　wish

仕上げセクション

Production I.G
広都 いづみ　岩澤 隆文　下川 真里子　土井 和
上野 詠美子　都田 ゆり　都田 裕子　佐理 久美子
竹田 由香　大都 二千子　菅原 美佳　渡辺 陽子
茂木 早苗　遊佐 久美子　野田 都芳子　大島 都美

十文字
都福 保浩

スタジオディーン
松本 都司　大須都 隆純　吉田 沙都　津茂谷 知都

背景美術セクション

背景美術
小倉工房
岩都 都　須都 理子　美沢 都治　吉都 都子

Arthell Isom
福富 善一　西川 洋一　芳野 満都
矢野 きくよ　美田 鳥子　平原 さやか
伊奈 涼子　佐藤 時穂　島松 洋平

製作統括
井上 伸一郎

企画
安田 猛
矢野 都二

プロデューサー
福本 都子
鳥怪 都

スタジオプロデューサー
堀 裕治

音楽プロデューサー
矢都 教志

音楽
長岡 成都

作画監督 / 原画
名倉 都都

門上 洋子
山形 都史

美術
小倉 宏昌

撮影
佐都 光洋

音響 効果
坂口 由洋

編集
松永 ホマレ

動画検査 / 動画
平出 幸代　西村 潤子　都田 知子

色彩設計・色指定
戸都 弥生

色彩設計・検査
中内 照美

仕上げ検査
丹内 知里

特殊効果
前村 陽子

制作デスク
坂都 久明

設定制作
都倉 和人

制作
桜井 透　高子 有紀　朝木 幸彦

制作協力
十文字

ネットワーク
柴田 博之

タイトルロゴ
朝倉 哲也

協力
音楽 州比古　　嘉田 嘉史
Studio A-tone YOTSUYA　MARUNI STUDIO

サウンドトラック
Computer Programming：豊岡 成嘉
Synthesizer Manipulator：中山 豊彦
Santur：嘉 嘉夫
Harp：朝川 朋之
Acoustic Guitar：嘉多山 信
Wood Base & Electric Bass：渡辺 等
Electric Bass：永野 嘉
Piano：伊嘉 拓嘉
Percussion：嘉井 珠嘉
Strings：弦 一嘉ストリングス
Recorded by 山岡 進
Mixed by 舘嘉治 嘉也
Recorded Studio：サンライズ・スタジオ、タワーサイド・スタジオ
5.1ch Mixed Studio：サンライズ・スタジオ
2ch Mixed Studio：サウンド・ダリ

音楽制作コーディネート
クールフィン
嘉野 文男　　嘉田 嘉子　　大西 彩景

協力
トーナルシーケンス
嘉嘉 嘉　　嘉嘉 豊子

オリジナルサウンドトラック発売　日本コロムビア
A&R
前山 嘉邦　　嘉村 嘉一
プロモーション　山田島 須豊子
セールスプロモーション　吉田 裕子

マスタリング・エンジニア　池林 正弘
ジャケットコーディネート　飯尾 さおり

音響・効嘉・録音セクション

リレコーディング・ミキサー
佐嘉 忠治 ,C.A.S

音響効楽
株式会社アーティストゥリー・メディア
嘉野 嘉夫　　佐藤 秀嘉　　芦嘉 邦雄

フォーリーアシスタント
嘉山 嘉之（東映デジタルセンター）
伊番 真生（角川大映嘉影所）
アシスタントエンジニア　嘉久 嘉（wink2）
スタジオコーディネート　嘉 晃子

ダビングステージ
アーティストゥリー・メディア EAST
wink2 代々木公嘉スタジオ

キャスティング　アフレコ嘉音
フォニシア
若林 和弘　　好永 伸恵

嘉京テレビセンター
住谷 嘉

背景美術嘉影
嘉行嘉理
大日本印刷株式会社
新家 義晴　　佐々木 祐徳　　長徳 夏徳

背景嘉影
株式会社DNPメディア・アート
金子 哲也　　小室 和宏　　林 隆久　　三嘉 和幸

背景色彩チェック　嘉豊
株式会社DNPメディア・アート
小山 豊　　松井 雅新　　菅野 直嘉　　土肥 秀和

撮影セクション

T2studio
大嶽 忍　　山浦 晶代　　石黒 瑠嘉　　徳島 敏行
佐藤 雅史　　柴谷 和正　　川瀬 輝之　　加賀 由希子
橋原 幸代　　徳岸 徳太郎　　上田 裕之

撮影協力
徳丸 仁志

MADBOX
木村 佳史子　　塚常 真理子

オープニングCG制作
小田川 貴明夫

音楽セクション

主嘉嘉「嘉の嘉子　花の詩女」
挿入嘉「ベリンの嘉え歌」
エンディング「嘉の大地」

作嘉：川村 万梨阿
作嘉・嘉嘉：豊嘉 成嘉
嘉：川村 万梨阿

主嘉歌　挿入歌スタッフ

《ベリンの数え嘉》
Computer Programming：豊岡 成嘉
Acoustic Guitar　嘉多山 信
Recorded by 立川 真佐人
Mixed by 嘉嘉治 嘉也

《嘉の大地》
Computer Programming：長嘉 成嘉
Drum：羊田 豊広
Base：岡 雄三
Piano：伊賀 拓嘉
Strings：クラッシャー木村ストリングス
Recorded by 嘉田 嘉
Mixed by 嘉嘉治 嘉也

《空の雫子　花の詩女》
Computer Programming：長嘉 成嘉
Drum：小田嘉 豊
Electric Guitar　嘉多山 信
Recorded by 北見 弦一、立川 嘉佐人、岡田 嘉
Mixed by 嘉嘉治 嘉也

Recorded & Mixed Studio：ハートビート・スタジオ

パンフレット
デザインクレスト
田畑 純行　矢崎 紀子　外立 崚介
福垣 好雅　清水 大輔　吉田 明範

角川書店
ニュータイプ編集部・雑誌編集部
吉澤 秀和　角 清人　鎌津 友香　鎌倉 佐知
鳩嶋 暁子　永嶋 洋子　岩田 朋子

大嶋 崚介　滝本 友輔　坏 友治
嶋井 斉　田上 猛　鎌倉 史子　三枝 あすか
鎌倉 友輔　井筒 歩　大野 咲紀　野村 菊輔

アニメーション編
菊池 崚
松田 崚次　嶋谷 崚　石井 一成
大久海 圭　石上 丈太崚
崚石 崚子　崚木 さよ

白石 崚人　嶋根 清志　沼上 崚一崚
丸山 久崚子　太田 崚子

崚名 崚

協力

崚式会社サンライズ
吉井 孝幸　内田 崚二　崚崚 秀行
崚口 崚崚　崚川 清崚

株式会社 Production I.G
石川 光久
三本 崚二　安藤 淳一崚　伊吹 崚

アニタス神戸
崚崚 宏一　崚内 崚平

崚式会社スタジオ・ディーン
崚谷川 洋
菊口 和紀　宮本 浪雄

P・T・Cマジック
小野寺 健二

T2studio
高橋 賢太郎

崚式会社キュー・テック　崚式会社ホビージャパン
株式会社ボークス　崚式会社ウェーブ
学校法人東京デザイナー学院　サンガスタジオ

アニタス神戸　動崚スタジオ協力
安彦 良和

Special Thanks
福田 益朗　南 雅彦　斎藤 優一郎　生島 嘉彦　谷 明
星野 孝太　藤野 久美　岡田 麓弥　岡田 華

富野 由悠季

角川 歷彦

GTM紀勳菊　タービン音協力
株式会社IHIジェットサービス
小林 崚夫　崚本 秀之

DCP セクション
デジタルラボ　IMAGICA
テクニカルコーディネーター　オンライン編集
崚井 教崚　崚永 純一
カラーマネジメント　ラボコーディネーター
由崚 崚崚　佐藤 崚崚子
ラボマネージャー
小川 崚

Digital Cinema Package Encoding
NT Picture & Sound

Thanks at Hollywood L.A.
Toshi Yoshida

予告編制作
株式会社ガル・エンタープライズ
西川 崚

テストムービー制作
フィルムレコーディング
デジタルプロセス　IMAGICA
上崚 芳弘　河野 紅崚子　村田 崚也　本崚 菊弘
インフェルノエディット　ラボマネージメント
野口 温弘　金沼 怜　久下 理
協力
吉崚 崚明　和田 崚弥　相川 崚（Datasat Japan）
制作進行　崚影
行永 卓生

カーマイン菊マップデータ　マーク　亀菊連合フォント
崚崚 千菊

After Effects プラグインプログラム
八木崚 友彦

web サイト
松波 崚紀子　吉田 大崚

POD CAST
竹内 ゆうすけ　大槻 修

サーバー音理
株式会社ハートビーツ
崚崚 正崚
前川 和也　坂口 利崚　山田 崚也

宣伝
千崚 淳　西山 洋介　宮崚 周造

配給営業
崚田 信之　水崚 清司　岩上 崚則

原作・脚本・絵コンテ・レイアウト・原画・監督

永野 護

配給

角川書店

Newtype

©2012 EDIT co., LTD. all right reserved

CAST

時女・ベリン

川村万梨阿

皇子・トリハロン

佐々木望

アデム

折笠愛

ラプ

大谷育江

ポットバルト

大塚明夫

ナナド

小林由美子

ムンセン

幸田夏穂

ナレーション

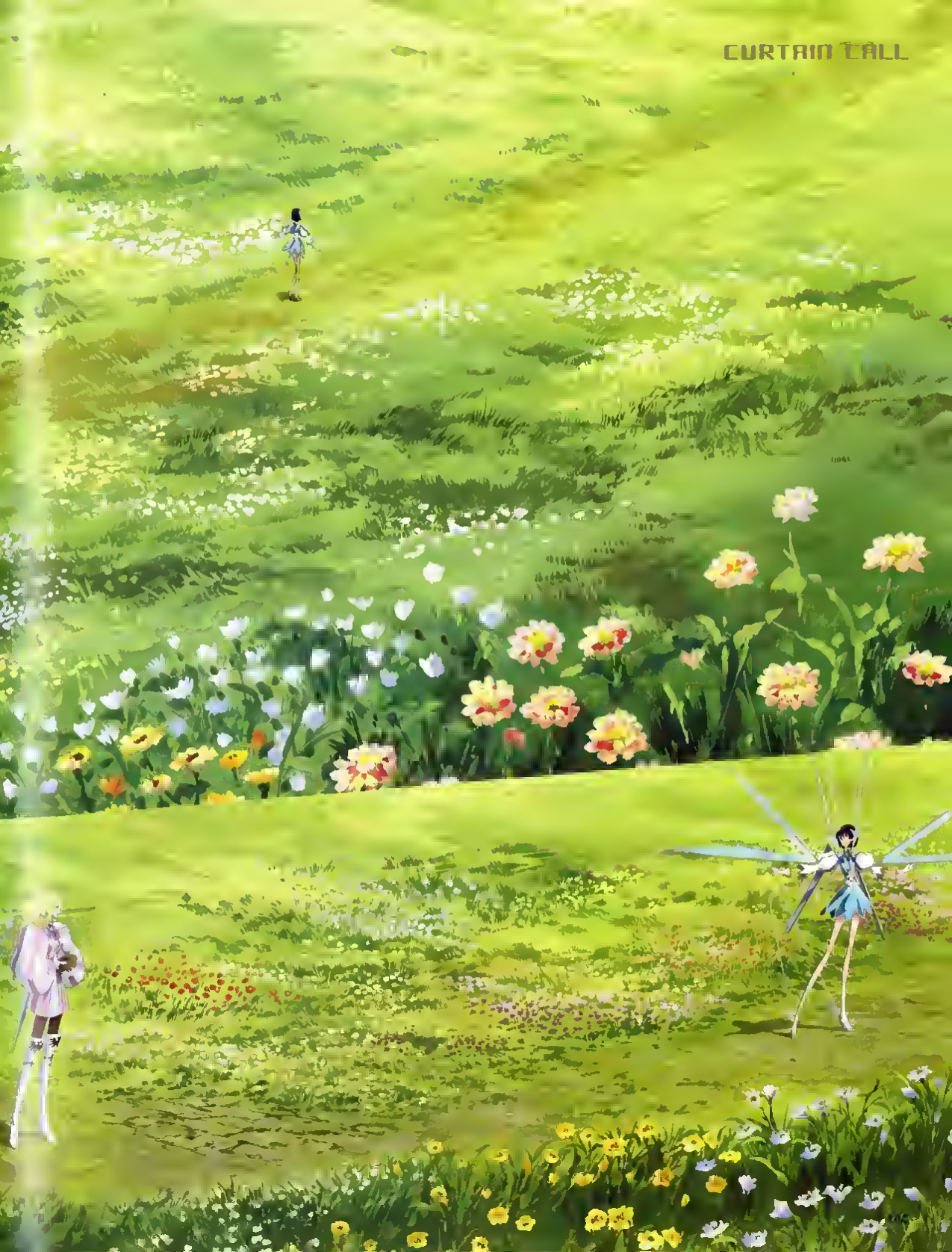
榊原良子

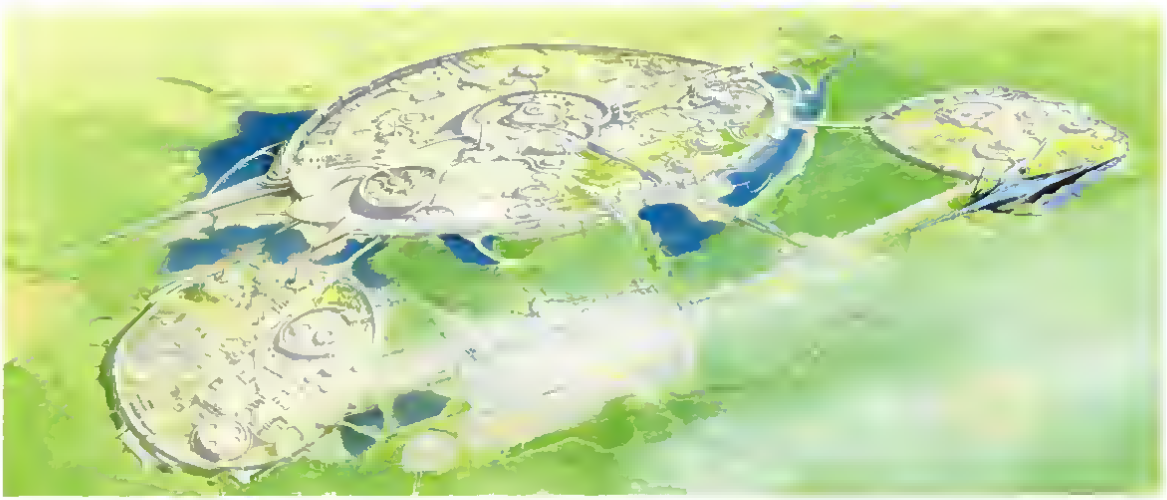
謎の男

三木眞一郎

謎の女

三石琴乃





GOTHICMADE WORLD GUIDE

■著者
永野護

■装幀
朝倉哲也

■ ADS レイアウト
株式会社デザインクレスト
朝倉哲也
保見千衣子
吉田明加
矢崎紀子

■デジタルセル ペインティング
中内照美

■印刷
大日本印刷株式会社

■編集
水野 寛
檜本郁子
黒瀬真也

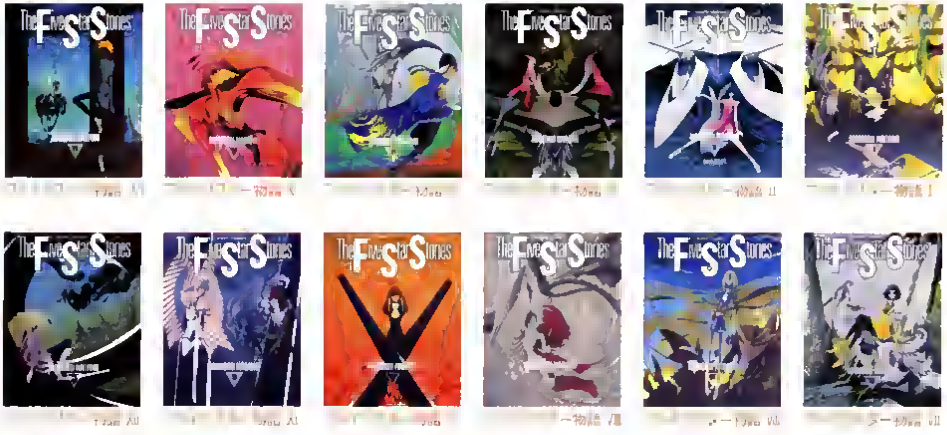
■執筆
御手洗光司
山本拓哉

■編集協力
川村万梨阿
富樫真
堀裕治
佐藤光洋
鎌倉和人

公式サイト
オートマチック・フラワーズ・スタジオ
http://automaticflowers.ne.jp/

すべてはここから始まる。「月刊ニュータイプ」で連載され、四半世紀以上にわたって読者を魅了しつづける騎士、ファティマ、MHの織りなす深遠なる物語世界。決定版単行本シリーズ。

ファイブスター物語



「月刊ニュータイプ」連載時の扉、構成のまま収録。新規インタビューや設定解説も豊富に追加。
初心者は読みやすく、ファンには新たな発見を送る新シリーズ。ファンブック、トレーサーも同サイズ、同デザインで登場!

ファイブスター物語 リブート

各巻大量の新作デザインに、永野護がすべての解説も書き下ろした、
「ファイブスター物語」のデザインを楽しみ、世界を知るための究極のシリーズ。

F.S.S. DESIGNS

GTM & F.S.S. MARIA KAWAMURA CD ALBUM

1 thirtyone fiftynine NOISE-STANO- FLAME OAYS 2 EAL EL L 3 LEFTSIOE- MIRAGE 4-WHITE (A onE) 5 BABY SITTER 6 "SYLBIS" you beautifull [Bonus Track] 7 瞳のなかで ~Dancin Eyes~ 8 抱きしめて運命 (テスティニー)

1 CITY PEOPLE 2 OOUGHTER 3 MACHINE CHILD 4 FLYING 5 MECHANIC DESTROYED COMMANDER 6 FACE S TOMORROW 7 THE SUCCESSOR 8 DANCIN EYES [Bonus Track] 9 FOOL for THE CITY

1 Planet Blue 2 海二抱カレテ 3 夜明けの星の光 4 月夜の子瞳 5 月光舞 6 Beautiful Mango Tree 7 春の星 -Sanctus- 8 ウシャスの瞳 9 ルネッサンス [Bonus Track] 10 夢の迷瞳 11 天使の降る夜

1 WONDER STORY 2 LANDSCAPE 3 NIGHTINGALE FOREST 4 UNONE 5 DREAM LOVERS 6 RAPUNZEL -RAPUNZEL 7 WINOY TALES 8 GITANO 9 GREEN and GOLD 10 BURNING BLUE [Bonus Track] 11 星のなかで -Gitano- 12 Lavender Boat

音楽 長岡成貢 瞳 川村万梨阿

1 ベリンのテーマ 2 異女の旅立ち 3 セイラーソング 4 歴史の瞳~ウォーキャスター 5 潮水地方 6 トレーサー 7 暗愚~太陽風の気まぐれ 8 瞳の理由 9 ゴディックメート V1 10 ゴディックメート V2 11 GTM・カイゼリン 12 巨大な陰謀 13 都にて 14 ベリンの瞳え顔 15 瞳の大地 16 空の皇子 花の詩女

花の詩女（はなのうためめ） ゴティックメード ワールドガイド

著者　永野護（ながのまもる）

2013年3月9日初版発行

発行者　井上伸一郎

発行　株式会社角川書店
〒102 8078　東京都千代田区富士見 2-13-3
電話／03 3238 8606(編集)

発売　株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見 2-13-3
電話／03-3238 8521(営業)
http://www.kadokawa.co.jp/

装幀＋デザイン　朝倉哲也＋design CREST

印刷　大日本印刷株式会社

製本　大日本印刷株式会社

F-20(2)-EDIT

本書の無断複製（コピー　スキャン　デジタル化等）並び に 無断複製物の譲渡及び配信は　著作権法上での例外を除き禁じられています　また本書を代行業者等の第　者に依頼して複製する行為は　たとえ個人や家庭内での利用であっても　切認められておりません　落丁・乱丁本は　ご面倒でも角川グループ受注センター読者係宛に　お送りください　送料は弊社負担でお取り替えいたします　この物語はフィクションであり　実在の人物　団体名とは関係がございません

ISBN978-4-04-110403-3 C0076

2013 KADOKAWA SHOTEN Printed in Japan

Newtype 5月号（2013年4月10日発売）より、
待望の連載再開!!

MAMORU NAGANO'S
The Five Star Stories

詳細はNewtype4月号、5月号をチェック!!
公式サイト http://automaticflowers.ne.jp/

花の詩女　ゴティックメード　ワールドガイド
978-4-04-110403-3

9784041104033

1920076022005

ISBN978-4-04-110403-3
C0076 ¥2200E

定価：本体2200円(税別)
発行：角川書店

GOTHICMADE

MAMORU NAGANO

ISBN978-4-04-110403-3
C0076 ¥2200E

定価：本体2200円(税別)
発行：角川書店

9784041104033

1920076022005

GOTHICMADE

MAMORU NAGANI

MAMORU NAGANI'S

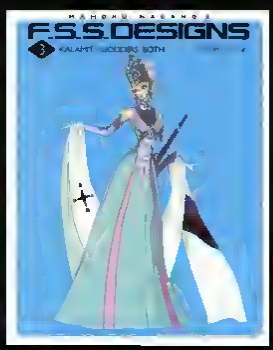
F.S.S.DESIGNS

F.S.S デザインス

永野護の最新のデザイン画と
設定解説をオールカラーで収録した
究極の作品集。
好評刊行中 !!

F.S.S DESIGNS 1
EASTER , A.K D.

F.S.S.DESIGNS 2
ADDLER : JUNO



F.S.S. DESIGNS 3
KALAMITY GODDERS.BOTH